Painotuote

MICROPOST

KERÄILY KUVA NO:1

JACK TRAMIEL

MICROPOST

FOR COMPUTING BEGINNERS NRO:2

VIC-20 sinclair ZX81

ISSN 0359-9086

HINTA 10mk

Tampereella 2.5.-83

HYVÄT LUKIJAT,

Lehtemme ensimmäinen numero sai hyvän vastaanoton ja toivottavasti mahdollisimman moni pitää myös tästä. Sivuja on nyt enemmän kuin viimeksi ja vakituisia toimittajia on myös saatu lisää. Lukijoilta tullut palaute ja ennen kaikkea materiaali on kuitenkin ratkaisevan tärkeää, joten ilman teitä tuskin saamme seuraavaa numeroa kokoon.

Tämän lehden teemana on Adventure, koska se on tärkeä ja nopeimmin kasvava osa-alue tietokonepeleistä. Emme kuitenkaan julkaise adventure pelien listauksia, koska ne ovat pitkiä ja paljastavat kokonaan pelin juonen.

Saas nähdä kuinka tämän meidän lehtemme käy, kun yhä useampi aikoo siirtyä 64:seen. Sinclairin omistajille värit ja äänet on tietysti tervetulleita, mutta monikohan Vickin omistaja voi väittää tuntevansa koneensa viimeistä muistirekisteriä myöden. Tätä siirtymistä kannattaa siis harkita, jos kysymykseen tulee lähinnä vain pelien tekeminen.

Toinen mieltämme askarruttava seikka on kaikenkarvaiset pelien kaupittelijat. Monille on varmasti tuttu mainos Prosessorista:"Myyn Tank versus Ufo ja muita pelejä Vickille. 3peliä 150mk." Eihän tällainen yksityisyritteliäisyys pahasta ole, mutta pitäisi katsoa minkä tasoisia pelejä myy. Tärkeintä on että pelit ovat omia, copyright on olemassa vaikkei sitä voi haistaa maistaa eikä tunnustella.

Tässä olivat tärkeimmät terveiset. Seuraava numero ilmestyy 22.7. ja siinä olisi tarkoitus keskittyä Sokkelopeleihin ja syömiseen(Maze-Games). Peliohjelmia ja juttuja tullaan siis tarvitsemaan aika läjä, kyllä me aina kirjeeseen vastataan.

Hyvää kesää!

Petri Tuomola
Simolankatu 7 G 2
3325Ø Tampere 25

Reima Mäkinen
Vakosuonkatu 7
334ØØ Tampere 4Ø

Muut toimittajat:

Jari Rättyä
Kiviaidantie25
67300Kokkola 30

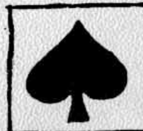
Sami Inkinen
Aittakatu 7 B
33560 Tampere 56

Ari Kilpeläinen
Sompapolku 2
80420 Honkalampi

Avustivat:

Kalevi Hämäläinen
Antti Salminen
Riitta Uusitalo
Juhani Kaukoranta
Jari Vanha-Eskola
Timo Pietilä
Timo Helle

Numero 2/1983
ISSN Ø359 9086
Irtonumerohinta 10mk
(Sisältää postik.)
Lehti ilmestyy noin
4 kertaa vuodessa
Painos 150kpl.



JA ALUSSA OLI ADVENTURE *

Ensimmäinen adventure-peli oli nimeltään yksinkertaisesti"ADVENTURE". Kovinkaan tarkkaa ajankohtaa sen synnylle on vaikea sanoa,mutta ilmeisesti se tapahtui joskus 70-luvun puolivälissä.Alkuperäinen versio on kirjoitettu FORTRANilla ja tekijöinä olivat WILLIE CROWTHER ja DON WOODS. Ohjelma vaati n.200 Kbyteä muistia,joten kesti jonkin aikaa,ennen kuin siitä saatiin puristettua versio pienemmille koneille.TRS-80 versio vaati sitten 32 K muistia,sekä levyasëman.Joka kerta,kun ohjelmalle kirjoitti käskyn,sen täytyi hakea vastaus levyltä.

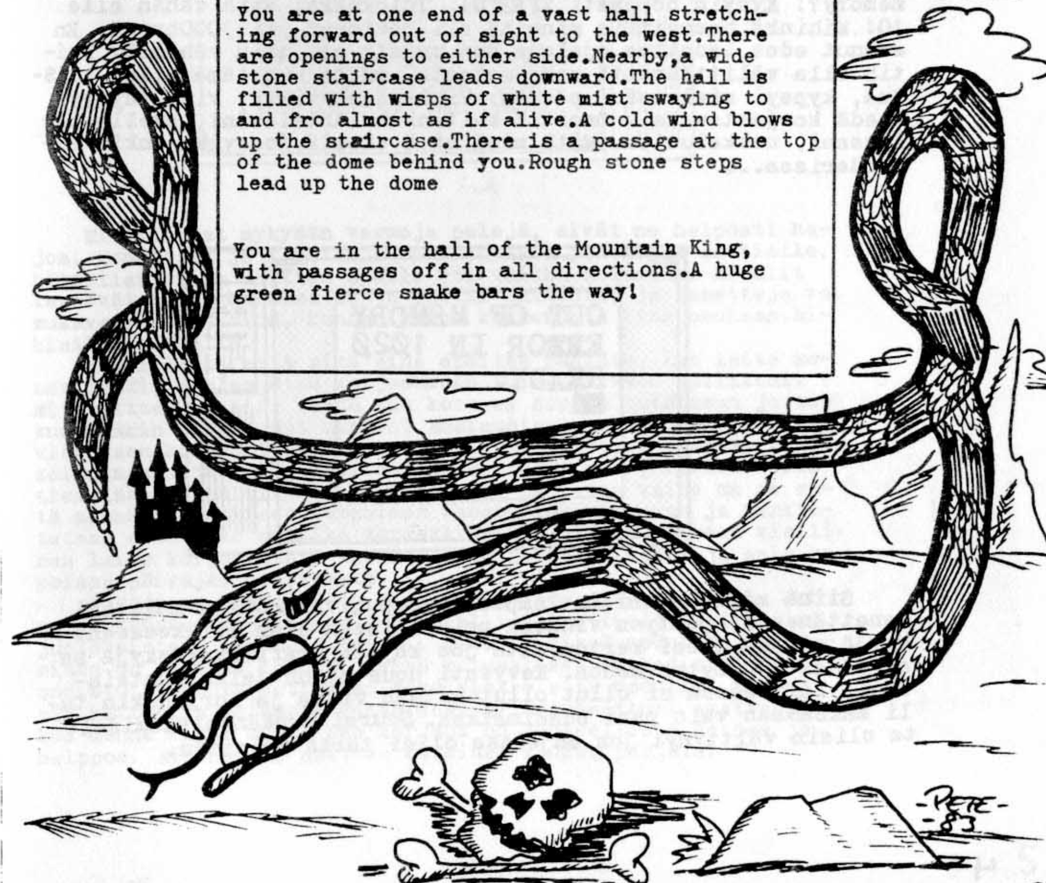
ADVENTUREssa on tarkoituksena kerätä aarteita ja tuoda ne takaisin taloon josta lähtö on tapahtunut.Matkan aikana kohtaa tietysti lukuisia esteitä ja hirviöitä,kuten esim.suuren vihreän käärmeen,lohikäärmeen jne.Pelaajan tulee myös kerätä niitä esineitä,joista hänelle voi olla jotakin hyötyä aarretta etsittäessä.

Lehdissä näkyneistä esimerkeistä pelin kulusta huomaa,että ADVENTURE on taidokkaasti ja viekkaasti suunniteltu tarina.Lisäksi siihen sisältyy sitä viehätysvoimaa,jota liittyy kaikkiin vanhoihin edelläkävijä peleihin.

Tässä on muutama hanainnollinen esimerkki ADVENTUREn "huoneista".

You are at one end of a vast hall stretching forward out of sight to the west.There are openings to either side.Nearby,a wide stone staircase leads downward.The hall is filled with wisps of white mist swaying to and fro almost as if alive.A cold wind blows up the staircase.There is a passage at the top of the dome behind you.Rough stone steps lead up the dome

You are in the hall of the Mountain King, with passages off in all directions.A huge green fierce snake bars the way!



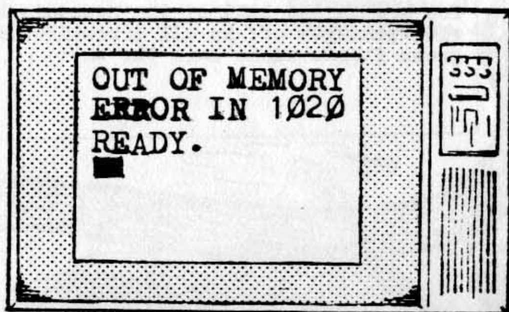
JOKUPÄIVÄ MIKROSI HAJOAA...

Ei,minuulle ei voi tapahtua sitä! Minä olen pitänyt konetta huolellisesti.Onhan se joskus vähän pölyttynyt,mutta siitä ei kai ole haittaa...

Sitten asiaan. Sinullahan on takuu päällä tietokoneessasi, siis voimassa. Ai, ei? Taitaa vähän pelottaa että laite menee rikki,niinkuin kaikki muukin, juuri silloin kun se tulee mahdollisimman kalliiksi korjata. Onhan se totta että rahaa siinä kysytään kun tietokone lähtee emämaahansa korjattavaksi.

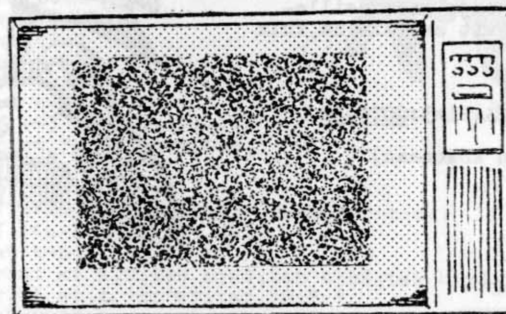
Aina kun tietoväylällä koneen ja TV:n välillä on jotain hämminkiä alkaa paatuneimmankin sydän läpättää. Vaikka kyllä siihen pikkuhiljaa alkaa tottua, ensimmäisellä kerralla tietukoneeni hajsi näin...

Olin ostanut juuri suhteellisen kalliin SuperGrafiikkaexpanderin, lukenut huolellisesti ohjeita ja jopa muistanut kytkeä kyseisen laitoksen perusversiooni, kun se tapahtui. Siinä minä iloisesti ohjelmoiden täyttelin ylimääräistä ja normaalia muistikapasiteettiani, ajoin ohjelmaa silloin tällöin lävitse ja kriittisesti seurailin sen toimintoja. Olin arvioni mukaan ylittämässä juuri ylittämässä 3000byten rajaa kun se salakavalasti yllätti minut edestäpäin. Out of memory. Out of memory?! Kysyin nopeasti ?FRE(0). Tulokseksi sain vähän alle 10! Mihinkä hemmettiin minulta oli hävinnyt yli 3000byteä. En saanut edes ladattua ojelmaa kun muisti oli niin vähissä. Yritin olla välittäämättä koko asiasta, mutta kun tämä alkoi toistua, kypsyi mielessäni päätös: Vicissä on vikaa, vica täytyy viedä korjattavaksi. Osoitin kuitenkin lähteissäni, ovella ollessani, nokkeluutta. Mitä minä sitä Vickiä,jos vika onkin expanderissa...



Siinä minä harhailin Tampereen nupukivikaduilla muistini menettäneenä, päätyen vihdoin paikalliseen alan liikkeeseen. Myyjä siellä tiesi kertoa,että jos käytän grafiikkakäskyjä se on lähes 3500byten menoa. Kevyesti nous minun jalka lähteissäni, laitteessa ei ollut ollut mitään vikaa ja korjauskin tuli maksamaan vain pari bussimatkaa. Suurelta päänvaivaamiselta olisin välttynyt jos ohjeissa olisi tästä mainittu.

Toisenkerran Vickini meni ja hajosi takuuajan ulkopuolelle, ja se vasta olikin jännää. Kone oli ollut hyllyllä,viikon käyttämättömänä. Yhdistelin elintärkeät johdot oikeisiin kohteisiin, päämääränäni ohjelmointi. Eihän se toiminut. Kuvaruutu oli ja pysyi harmaana, huolimatta siitä miten paljon olisin sille kiroillut. Näppäimistöltä sai annettua käskyt television kovaääniselle ja kasettiasemalle, siinä kaikki. Suurta hätääni lisäsi vielä se että oli lauantai-ilta., apua ei siis ollut saatavissa vähään aikaan mistään. Kun vihdoin sain jälleenmyyjäni puhelimeen, sieltä ilmoitettiin että koska takuu ei ole voimassa, minun tulisi itse lähettää koneeni maahantuojalle korjattavaksi. Onneksi kuitenkin tulin ensin soittaneeksi myös sinne, tiesivät heti että vika on modulaattorissa,mitä suurimmalla todennäköisyydellä. Kävin siis paikallisessa testaamassa modulaattorini. Siinähän se, ja korjauskin hoitui paikallisessa korjaamossa. Vika oli kuitenkin vaikea löytää koska se olikin vain irronnut johto audio/videopotikassa. Sen juottaminen maksoi vaivaiset 5mk.



Mikrot ovat nykyään varmoja pelejä, eivät ne helposti hajoa. Moduleita ja kasetteja voi rauhassa pudotella lattialle, hätätilanteessa niitten päälle voi vaikka astuakin. Modulit kestävät hyvin kaikkea muuta paitsi pakkasta, ja kasetteja voi mukavasti näpelöidä, kunhan varoo koskemasta itse nauhaan,hikisillä sormilla.

Merkillistä,että sitä aina epäilee pahinta, kun laite menee rikki, luulee että korjaaminen tulee hirveän kalliiksi. Mitä sitten pitäisi tehdä kun kone ei suostu toimimaan ja takuuaikakin on kulunut umpeen? Ensimmäinen tehtävä on tietysti viallisen kohdan löytäminen. Ellet itse pysty löytämään vikaa soita maahantuojalle/huoltoon ja kerro"oireet", siellä kyllä tiedetään missä vika luultavasti on. Seuraava vaihe on se että mennään viallisen vempaimen kanssa lähikauppaan ja tarkistetaan että onko se vika varmasti siinä. Tämän jälkeen viallinen laite korjautetaan vapaavalintaisessa paikassa ja asia on poissa päiväjärjestyksestä.

Vikoja on mahdollista ennaltaehkäistä aika pitkälle. Johtojen kanssa kannattaa olla huolellinen, ettivät ne irtoile juotoksistaan tai mene poikki. Esim. Vicissä modulien vaihtaminen on tarkkaa touhua, tässä ritualissa on todistettavasti onnistuttu vahingoittamaan sekä Vickiä että modulia, harvemmin kuitenkin molempia yhtäaikaa. RF modulaattori saattaa joskus mennä rikki mutta sen korjaus on suhteellisen halpaa ja helppoa. Eiköhän me näitten koneiden kanssa pärjätä.

Syntax error-PAHOLAINEN

Ilmeisesti yksikään mikro-lehti ei pysty välttämään paino-ym.virheitä ohjelmalistauksissaan,ja niinpä myös MICROPOST on saanut saman kirouksen niskaansa. No 1:n listaukset on kirjoitettu suoraan "ruudusta",joten ei ole mikään ihme,että virheiltä ei ole vältytty.Kunham vain saamme printterin käyttöömme, niin eiköhän nuo virheet katoa kuvasta. Olisi kuitenkin hyvä,jos jotain virheentapaista huomattuasi ottaisit tänne toimitukseen pikapikaa yhteyttä!!! Tässä on nyt kuitenkin ohjelmien esilletulleet virheelliset rivit sellaisina,kuin niiden pitäisi olla:

MARS LANDER

```
110 IFA$="W"THENY=Y-1:PA=PA+3:GOTO130
330 IFD<13THEN340
475 RESTORE      (puuttuu kokonaan)
570 POKE36876,220-2*L
```

Rata-ajo

```
4 IF TI=1 THEN LET KO=4
5 IF TI =2 THEN LET KO=2
```

LAIVANUPOTUSPELI

```
110 S=S+1:XV=INT(RND(0+S)*11)-T:IFXV< 0THENXV=0
160 A=7977+XV+22*YV
```

basicgames

SUPER METEOR

ZX81 , 1K RAM

© Ari Kilpeläinen-82

```
10 let w=0
20 let l=0
30 let a=0
50 let a$="  "
60 let b$=" ▞▚ "
70 let c$=b$
80 let d$=" ▬ "
90 for v=1 to 10
95 let t=20
100 let b=0
110 if v>3 then let a=a+1
120 print "HI=";w,"YOU=";l
130 let a=a+1
160 for n=1 to 25
170 if t<20 or inkey$="p" then let t=t-1
180 if t<a-2 then let t=20
185 let b=b+1
190 print at a,0;tab b;a$;tab b;b$;tab b;c$;tab b;d$
200 print at t,18;"*";tab 18:" "
205 let r=19-b
210 if t<=a+3 and t>=a and r>0 and r<=4 then gosub 1000
220 next n
230 cls
240 next v
250 goto 2010
1000 if t=a+3 and d$(r)=" " then return
1010 if t=a+3 and d$(r)<>" " then let d$(r)=" "
1020 if t=a+2 and c$(r)=" " then return
1030 if t=a+2 and c$(r)<>" " then let c$(r)=" "
1040 if t=a+1 and b$(r)=" " then return
1050 if t=a+1 and b$(r)<>" " then let b$(r)=" "
1060 if t=a and a$(r)=" " then return
1070 if t=a and a$(r)<>" " then let a$(r)=" "
1080 if a$="    " and b$=a$ and b$=c$ and c$=d$ then goto 2000
1085 let l=l+((15-a)*r)
1090 let t=20
1100 return
2000 print at 10,0;"SELVISIT"
2010 if l>w then let w=l
2500 print "JATKATKO (PAINA N/L) ?"
2510 input e$
2520 cls
2530 goto 20
```

Ohjeita:Meteori laskeutuu hiljalleen alemmaksi,lopuksi tuhoten sinut ellet ole kyllin tarkka.Tehtävänäsi on tuhota super-meteori pala palalta.Ampuminen tapahtuu "p"-näppäimellä. (Jos peli tuntuu liian vaikealta poista rivi 1090)

SCOTT ADAMS

ADVENTURE

Varmasti moni VICin omistaja on saanut ensi kosketuksensa seikkailupeleihin "SCOTT ADAMS ADVENTURE"-modulien avulla.Tähän asti Adamsilta on tyllut ainakin 12 seikkailua,mutta VICille on niistä sovitettu vain viisi ensimmäistä.Toivon mukaan,niitä voisi siis tulla VICille enemmänkin.

Lopuista peleistä(6-12)sanoo Creative Computingin katalogi seuraavaa:

-STRANGE ODYSSEY

Olet hylättynä galaxin laidalla,muukalaiskaupungin raunioissa.Sieltä löytyy tietysti myös aarteita,kuinkas muuten.

-MYSTERY FUN HOUSE

Voitko löytää tien sen läpi?

-PYRAMID OF DOOM

Löydätkö pyramidin aarteet vai tuletko yhtymään sen asukkaiden ikuiseen uneen.

-GHOST TOWN

Tutki autioitunut kaivoskaupunki ja löydä sen 13 aarretta.Kaveri,sitä ei turhaan kutsuta aavekaupungiksi.

-SAVAGE ISLAND PART1

Pieni saari kaukaisella valtamerellä kätkee kauhen salaisuuden.Oletko sinä ensimmäinen,joka saa sen tietoonsa.

-SAVAGE ISLAND PART2

Kamppailtuasi osan 1 läpi ja vastaanotettuasi salasanan voit jatkaa osaa 2.

- GOLDEN VOYAGE

Kuningas on kuolemaisillaan. Nouda eliksiiri,joka nuorentaa hänet.

Matkaat läpi maan,jossa on maagisia suihkulähteitä,pyhiä temppeleitä,myrskyäviä meriä ja KULTAA!

MUISTA,aikasi on rajattu!

MONITORI

-DISNEY-yhtiö on tehnyt opetusfilmin, Computers:the friendly invasion,joka esittelee erilaisia koneita ja niiden käyttöä tieteen ja taiteen väliltä. Filmin kestoaika on 20 min.ja siihen sisältyy tietokonegrafiikkaa,sekä joitakin pätkiä filmistä "TRON"

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

-Commodore aikoo vielä tänä vuonna esitellä alle $100 maksavan kotitietokoneen MAXin(2K).
VICin tuotanto nostetaan 3000kpl/päivä ja 64:n 10000/kk.

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

-ATARI alkaa keväällä -83 valmistaa uutta tietokonetta,jolle on jo annettu lukuisia nimiehdotuksia:SWEET16 tai ATARI 600 jne.Laite on ajantasalle saatettu ATARI 400 uudistetulla näppäimistöllä.

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

-CREATIVE COMPUTING aloitti tammikuussa "VIDEO&ARCADE GAMES" lehden julkaisemisen.Sen sisältö tulee pääasiassa kattamaan neljä aluetta: ARCADE-PELIT,VIDEOPELIT,TIETOKONEPELIT ja ELEKTRONIIKKAPELIT.

$$$

"Jos olet kyllästynyt lasten peleihin,niin nyt on aika kokeilla jotain miehistä"sanoo ARTWORKin mainos pelistä"STRIP POKER".Pelikavereinasi ovat runsasvarusteiset Suzi ja Melissa(grafiikka sanoinkuvaamatonta), jotka kumpikin omaa pelityyliään käyttäen yrittävät saada sinut riisumaan kravattisi ja muutkin vaatekappaleesi.

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$.$$$$$$$$$$$

VISCOUNT SUPER X2 on 64 kilon rampacki vickille.Tällä kortilla varustettuna vickisi on 67,5kiloinen. Voit ladata koneeseen samanaikaisesti 8 eri peliä ja kutsua niistä yhden jota haluat pelata. Tätä korttia voi käyttää myös yhdessä muiden laajennusten kanssa ja sitten painitaankin jo 152 kilon sarjassa. Hinta englannissa £115.

MONITORI JATKUU...

-CARDCO,INC.,yhteistyössä THE COMPUTER WORKSin kanssa,on tuottamassa VICille liitäntää,jonka ansiosta on mahdollista liittää ATARIn pelimoduleita VICiin.Hinta on $89.95

$$

-BYTE DECEMBER-80 sisältää SCOTT ADAMSIN PIRATES ADVENTUREn TRS-80:lle. (BASIC).Näppärä ohjelmantekijä,joka vain omistaa tarpeeksi muistia,voi hyvinkin saada sen toimimaan VICillä

$$

-Tämän vuoden puolivälissä aloittaa USA:ssa toimintansa 24-tuntinen videopelikanava kaapeli TV:lle.
40 $ asennusmaksusta saa televisioon asennetuksi mikroprosessorin ja näppäimistön.Sen jälkeen $14 kuukausimaksulla voi saatavilla olevia pelejä pelata ilman aikarajoitusta.
Pelejä on 20 kuukautta kohden,ja kuukauden lopussa yhtiö karsii viisi vähiten suosittua ja korvaa ne uusilla.Kaikenkaikkiaan tulee vuodessa kanavalta n.60 erilaista peliä.
Jos Suomi on kerran niin edistynyt kaapelitelevisiotekniikassa kuin puhutaan,niin miksi ei meillä ole tällaista systeemiä?

$$

-Englannin mikromessuilla on esitelty mielenkiintoinen kone:"JUPITER ACE".Se on halpahintainen ja pienikokoinen(vrt.ZX-81),ja mikä on yllättävintä,niin JUPITER ACEn ohjelmointikieli on FORTH!
Projektissa ovat vahvasti mukana SPECTRUMIN suunnittelijat STEVE VICKERS ja RICHARD ALTWASSER.

HYÖKKÄÄ LOHIKÄÄRMEEN KIMPPUUN
BREAK
VAIN KAKSI SANAA LÄSKYSSÄ
PEPE '83

©-REIMA-82

"VOIT KOKEILLA TÄMÄN LEHDEN OHJELMIA AIVAN RAUHASSA, NE EIVÄT VAHINGOITA TIETOKONETTASI."
CLIKETI TICKLE CLIKETI CLICK
JA NYT SITTEN VAAN AJETAAN OHJELMA LÄPI!
CLIKETI CLOCK
JYTYM!

Sinclairilla on vaikeuksia. Yhtiö on joutunut lehti-ilmoituksilla peräänkuuluttamaan n.14000 jo myytyä Spectrumia lähetettäväksi takaisin tehtaalleen. Myös vähittäismyyjät ovat palauttaneet saman verran koneita. Syynä tähän on kaikissa tänä vuonna valmistetuissa Spectrumeissa ilmennyt vika virtalähteessä joka saattaa antaa käyttäjälle sähköiskun.

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

SYS32592

Voodoo Castle

VOODOO CASTLEn tapahtumat sijoittuvat Kreivi Criston linnaan. Umpikiero Maegen-noita on kironnut kreivin, ja tehtävänä on vapauttaa tämä. Homman onnistumiseksi täytyy selvittää lukuisia lähes mahdottomilta tuntuvia läpikulkuja, kerätä erilaisia taikakaluja linnasta ja vältellä Maegenin asettamia ansoja. Scott Adamsin kieroutunut huumorintaju on tässä adventuressa erittäin ansiokkaasti mukana...

Voodoo Castle on mukava seikkailu. Ratkaisu ei ole kohtuuttoman vaikea, ja tarvittavat oivallukset ovat melko loogisia - mikäli tällaisessa henkimaailman pelissä loogisuudesta voidaan puhua. Parissa kohdassa kieli aiheuttaa hieman hankaluuksia, jotka eivät sanakirjan avulla välttämättä selviä, mutta pelin kuluessa nekin valkenevat.

Mission Impossible

MISSION IMPOSSIBLEssa on sydänvikainen mielipuoli kleptomaani asentanut aikapommin ydinvoimalaan. Pommi täytyy nyt tehdä vaarattomaksi, ja väliaikatietoja tilanteen kehittymisestä antaa kirurgisesti asennettu (!?) pomminilmaisin. Keskeisessä asemassa ovat monitorein vartioidut ovet, joiden avaaminen saattaa ainakin aluksi tuntua tuskastuttavan vaikealta.

Mission Impossiblea kehutaan usein parhaaksi Suomessa saatavaksi adventureksi, mutta henkilökohtaisesti en siitä niin paljon pitänyt. Tähän kai vaikuttivat lähinnä steriili ympäristö ja tiukka järkiperäisyys, jotka taas monet näkevät etuina. Mahdoton tehtävä, vaikkei loppujen lopuksi mahdoton olekaan, on kuitenkin taattua Adams-tuotantoa, ja antaa varmasti muutamia työntäyteisiä iltapuhteita.

The Count

THE COUNTissa seikkaillaan jälleen linnassa, tällä kertaa itse Draculan. Tämä verenhimoinen kreivi odottaa innolla iltaa päästäkseen iskemään hampaansa vieraidensa kaulaan. Mikäli Draculaa ei tuhota ajoissa, hän kyllä tuhoaa yrittäjän. Ajan kulumista voi seurata kellosta, ja välillä ilta tuntuu ehtivän aivan liian nopeasti...

Niille, jotka haluavat ratkoa todella vaikeaa adventurea, The Count on oikea valinta. Ratkaiseminen on erittäin työlästä jo senkin takia, että tiettyjä kamoja saa vasta tietyn ajan kuluttua. Jotkut satunnaisesti säädeltävät paikat ovat hiton kiusallisia ja vaativat hankaliksi heittäytyessään tiukkaa nauhurinkäyttöä. Tätä adventurea tuskin monikaan aivan parissa päivässä ratkaisee.

JR

Adventureland

ADVENTURELANDista kaikki alkoi:

Vaikka ADVENTURELAND siis onkin ensimmäinen SCOTT ADAMS ADVENTURE, niin se ei suinkaan tarkoita sitä, että se olisi vaatimattomin, josta kaikki muut S.A-ADVENTURET olisivat kehittyneet toinen toistaan upeammiksi.

Itse asiassa ADVENTURELAND on hyvinkin laaja maisemansa, esineistönsä sekä niiden elävien olentojen suhteen, joita pelissä esiintyy. Nuo em. olennot tuovat peliin myös mukavaa elollisuuden tuntua, sekä monia aivoja kutkuttavia pulmia. Peliin sisältyy myös ripaus taikuutta, ja sen ansiosta voi selvitä monist kiperistä tilanteista.

ADVENTURELAND jakaantuu tavallaan kahteen osaan, maan pinnalla ja sen alla tapahtuviin seikkailuihin. Aarteita on kaiken kaikkiaan 13kpl, ja aina ei niiden löytyminen takaa sitä, että ne voi myös heti vielä aarrekammioon.

Jotkut sanovat, että ADVENTURELAND on helppo seikkailu, mutta kyllä peliä pelatessa tuli mieleen, että se helppouskin on niin suhteellinen käsite.

PT

Pirate Cove

PIRATE COVE voitaisiin luokitella klassiseksi adventureksi sen"pehmeän"kerronta tyylin perusteella, joka on ollut esikuvana monia adventureita tehtäessä.

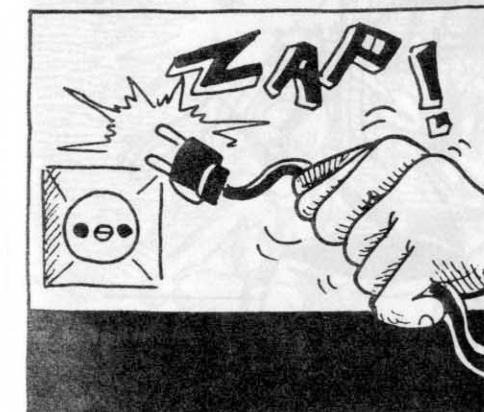
Tässä adventuressa on tarkoituksena löytää Long John Silverin Aarresaarelle jättämät kaksi aarretta. Paikasta toiseen siirtyminen ja hengissä pysyminen on kuitenkin koko ajan niin konstikasta, että varsinainen tehtävä, aarteiden noutaminen välillä unohtuu.

Peli alkaa asunnosta Lontoosta, josta pääsee vielä aika helposti Merirosvosaarelle, mutta siitä eteenpäin tekee jo tiukkaa. Ellet ole varovainen päädyt helposti Never-Never-Landiin, kuolleiden asuinsijoille. PIRATE COVE on adventure No:2 joten se luokitellaan yleisesti melko helpoksi. Seikkailemaan tottumattomalle se on kyllä aivan riittävän vaikea.

Mainitsemisen arvoinen seikka on myös aito merirosvotunnelma. Matkalla tulee vastaan erilaisia merirosvojen tavaroita kuten painava merimiesarkku ja pullo rommia. Papukaija apunasi pääset tutkailemaan mielenkiintoisia seutuja.

RM

SIELUKAS VIC (ELI PSYKOANALYYSI MIKROTIETOKONEELLESI)



ALI BABA

ja neljäkymmentä rosvoa

Tärkeintä adventure-peleissä on tietysti rikas ja hyvin suunniteltu juoni.Se ei kuitenkaan ole mikään este grafiikan ja äänen käytölle. Värikkään grafiikan esiintyminen pelin kuluessa on varmasti mukavaa yksitoikkoiseen tekstiin turtuneelle silmälle,ja musiikki on kanssa mukavaa vaihtelua TV:n hiljaiselle surinalle.

Jos alamme etsiä näitä ominaisuuksia adventure-peleistä,niin kannattaa varmasti aloittaa pelistä"ALI BABA AND FORTY THIEVES".

ALI BABAn päätehtävä on sulttaanin tyttären pelastaminen rosvojen kynsistä.Matkallasi tulet kuitenkin törmäämään myös aarteisiin,jotka kannattaa ottaa talteen.

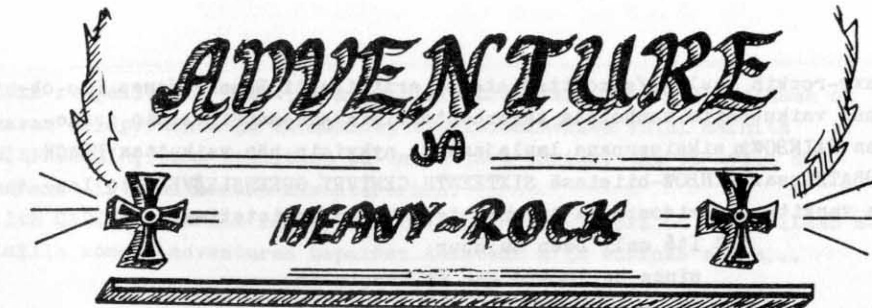
Erityisen mielenkiintoiseksi tekee pelin yhteensä 17 eri hahmoa,joita voit hallitaa.Tietenkään sinun ei tarvitse käyttää niitä kaikkia,mutta ne tekevät mahdolliseksi useamman adventuren pelaamisen yhtäaikaa. Hahmojen joukosta löytyy myös kayniimman sukupuolen edustajia,joten roolivalinnan voi tehdä luonnonmukaisesti.

Pelissä esiintyvien kylttien luku tapahtuu liikuttamalla hahmon niiden alle,jolloin näyttöön ilmestyy teksti arabialaisen musiikin säestämänä.

Sinulla on kontrollisi alla myös hahmon terveys,voima ym.Esim kauppaasemalla voit löytämälläsi kullalla ostaa seita ja haarniskoja.

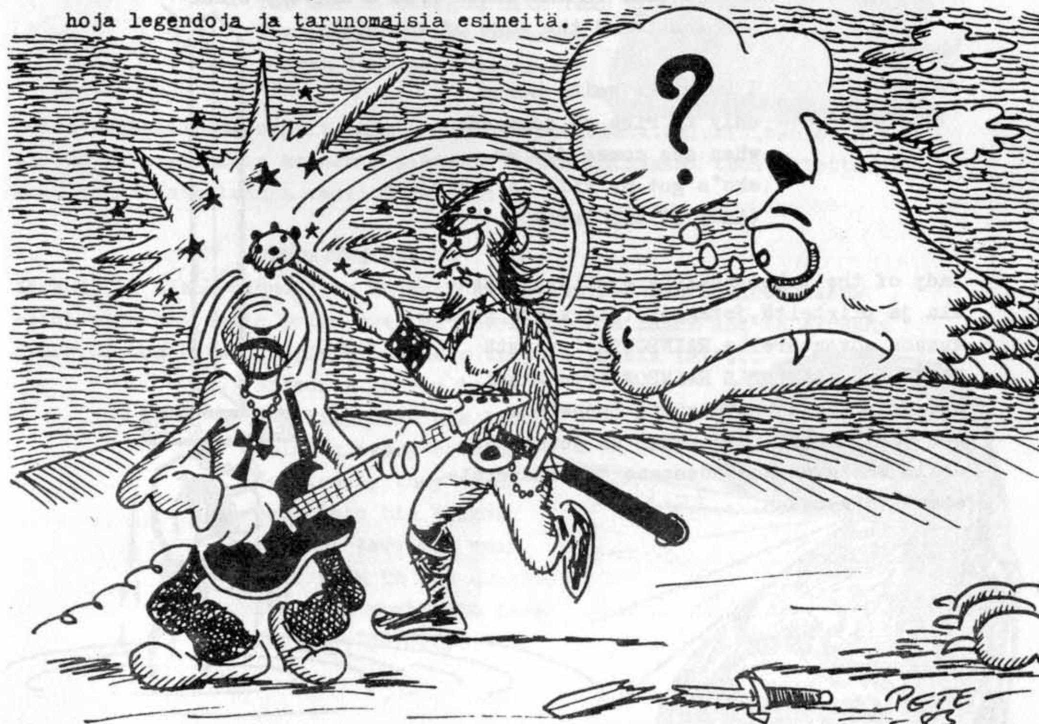
Pelissä vaeltaa myös lukuisia hirviöitä ja muita vastustajia,jotka sijoittuvat maastoon aina satunnaisesti.Tstä syystä peli on aina eri pelikerroilla erilainen,mikä varmasti lisää sen viehätystä.

"ALI BABA AND FORTY THIEVES"-peliä on saatavana USA:ssa APPLE II(48K) ja ATARI 800(32K)koneille.Se tuntuu siis ryöstävän paljon muistia,mikä taas tekee arvelluttavaksi version valmistamisen VICille ja muille pienille koneille.



Jos adventure-peliä ajatellaan kokonaisuutena,niin siitä hahmottuu selvästi tarina,jonka pelaaja käy läpi pelin kuluessa.Jos jonkun biisin sanat on sepitetty kertomuksen muotoon,niin sen kuuntelija käy tarinan läpi sitä kuunnellessaan.Ruvettaessa sitten tarkastelemaan niitä lähtökohtia ja aineksia,joista adventuret koostuu,niin huomataan,että monet asiat ovat yhteisiä adventureissa ja heavy-rockin(&progen)"biisi-tarinoissa".

Yksi silmiinpistävimmistä yhtäläisyyksistä on vanhan ajan ja sen ilmiöiden : linnojen,ritarien,lohikäärmeiden ihannointi.Koska molemmat tarinatyypit haluavat vivahteeksi salaperäisyyttä,taikuutta ja kolkkoa mahtavuutta ei ole ihme,että pimeä keski-aika inspiroi niitä kumpaakin.Sekä adventuret,että biisien sanat käyttävät myös hyväkseen vanhoja legendoja ja tarunomaisia esineitä.



Heavy-rockin laulaja/sanoittajista on erityisesti Ronnie James Dio ottanut vaikutteita vanhoista tarunhohtoisista aikakausista. Dio tunnetaan RAINBOWin aikaisempana laulajana ja nykyisin hän vaikuttaa BLACK SABBATHissa. RAINBOW-biisissä SIXTEENTH CENTURY GREENSLEEVES Dio laulaa vangitusta neidosta ja tyrannista, joka on kukistettava:

" Itś only been an hour
since he locked her in the tower
the time has come
he must be undone
by the morning "

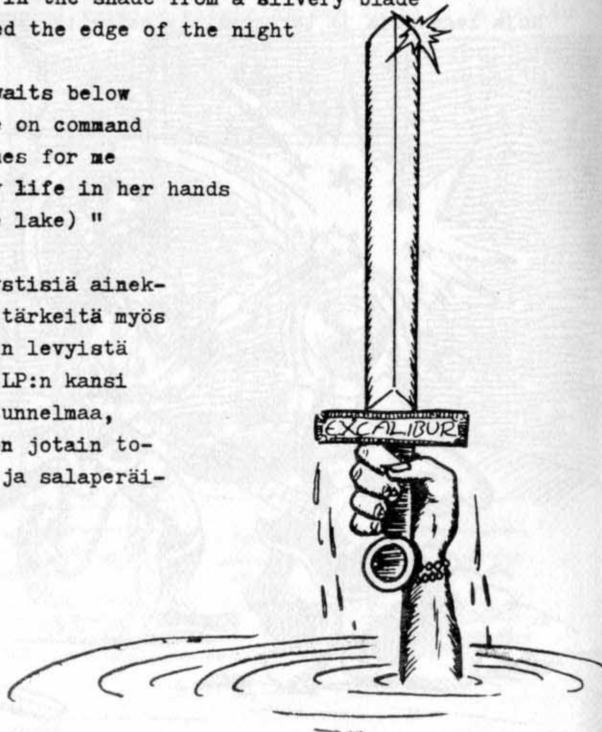
Samanlainen tarina voisi hyvin olla adventurenkin tarinana. Vanhasta legendasta, Järven neidosta, on taas syntynyt biisi LADY OF THE LAKE:

" There's a magical sound slidin'over the ground
makin'it shiver and shake
and a permanent cry fallin'out of the sky
slippery and sly like a snake

With a delicate move kind of shifty and smooth
a shadow has covered the light
then a beam in the shade from a silvery blade
has shattered the edge of the night

I know she waits below
only to rise on command
when she comes for me
she's got my life in her hands
(Lady of the lake) "

Lady of the lake sisältää mystisiä aineksia ja piirteitä, jotka ovat tärkeitä myös kunnon adventurelle. RAINBOWin levyistä RITCHIE BLACKMORE'S RAINBOW LP:n kansi kuvastaa hieman satumaista tunnelmaa, kun taas RISING LP:n kansi on jotain todella mahtavaa komeudessaan ja salaperäisessä voimassaan.



RUSHin rumpali, Neil Peart, on myös onnistunut sanoituksissaan, joissa on mukavan salaperäinen ja satumainen fiilis. Ohimennen voisi mainita HEMISPHERESIN, jonka jumaltaru on vaikuttava tarina, joka ei kyllä oikeastaan liity mitenkään adventureihin.
LP:ltä CARESS OF STEEL löytyy biisi "NECROMANCER", joka on tarinaltaan melkolailla komean adventuren tapainen. Annetaan siis tarinan alkaa...

" INTO DARKNESS

As grey traces of dawn tinge the eastern sky, the three travellers, men of Willow Dale, emerge from the forest shadow. Fording the River Dawn, they turn south, journeying into the dark and forbidding lands of the Necromancer. Even now the intensity of his dread power can be felt, weakening the body and saddening the heart. Ultimately they will become empty, mindless spectres. Stripped of will and soul. Only a thirst for freedom gives them hunger for vengeance...

Silence shrouds the forest
As the birds announce the dawn
Three travellers ford the river
And southward journey on
The road is lined with peril
The air is charged with fear
The shadow of his nearness
Weighs like iron tears "

Tässä seikkailussa voisit valita monista rooleista. Haluaisitko olla yksi edelläkerrotuista kolmesta miehestä, jotka matkaavat tuon pelottavan maan halki? Jatketaanpa vaellustamme...

" UNDER THE SHADOW

Shreads of black cloud loom in overcast skies, the Necromancer keeps watch with his magic prism eyes. He wiews all his lands and is already aware of the three helpless invaders trapped in his lair...

Brooding in his tower
Watching o'er his land
Holding every creature
Helplessly they stand
Gaze into his prisms
Knowing they are near
Lead them to the dungeons
Spectres numb with fear
They bow defeated "

Ehkäpä kuitenkin haluaisit olla prinssi,joka lyö Necromancerin...

" RETURN OF THE PRINCE

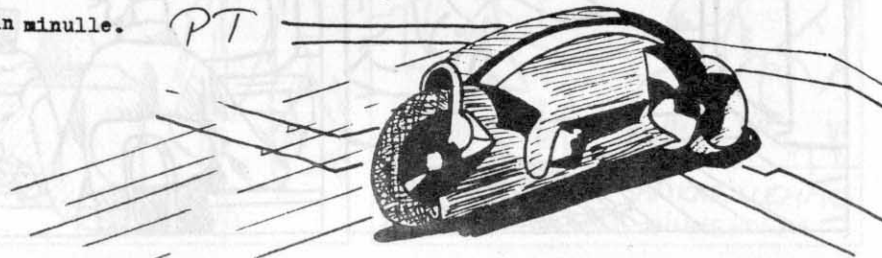
Enter,the Champion,Prince By-Tor appears
to battle for freedom from chains of long years.The spell has been broken...the Dark Lands are bright,the Wraith of the Necromancer soars away...in the night

Stealthily attacking
By-Tor slays his foe
The men are free to run now
From labyrinths below
The wraith of Necromancer
Shadows through the sky
Another land to darken
With evil prism eye... "

Jos joskus saat käsiisi tämän RUSHin LP:n,niin istu ja kuuntele sanoja ja huomaat kuinka se on kuin seikkailun läpi käyminen.
Musiikissa itse säveltyö sanoituksen ohella määrää sen,että onko koko fiilis hyvä.Adventuressa on taas siihen vaikuttamassa monet muut asiat.
Kummallakin ,adventureilla ja rockilla,on kuitenkin muiden yläpuolella ne tosi mestarit,jotka saavat aikaan sen oikean fiiliksen,joka kietoo meidät valtaansa ja ssa unohtamaan kaiken ympärillä olevan. PT

TRON

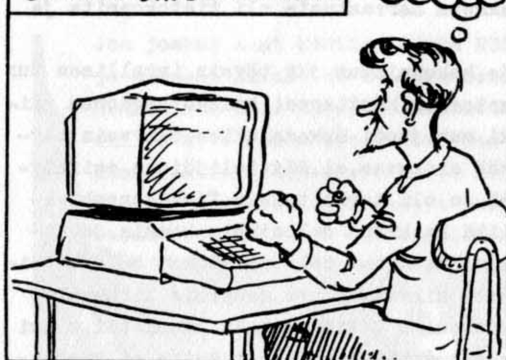
Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa ja niinpä on aivan hyödytöntä yrittää sen kummemmin TRONin grafiikkaa kuvailla.Jos yhtä sanaa haluaa käyttää,niin silloin tulevat kysymykseen sellaiset kuin:mahtava, ainutlaatuinen,mykistävä jne.Varmasti kaikki,joille se on vain mahdollista,ovat käyneet TRONin katsomassa.Se onkin ainoa mahdollisuus,jonka avulla voi käsittää TROnin komeuden.
Siinähän sitä kehuttiin,mutta jos panitte merkille,niin ainoastaan grafiikkaa,koska siitä,että TRON elokuvana on aivan typerä ei pääse yli eikä ympäri.Itse ainakin menin katsomaan muutakin,kuin grafiikkaa.Harvoin sitä tulee vanhalle seikkailuelokuva-famille eteen sellaista filmiä,joka aiheeltaan käsittelee toista rakasta harrastusta eli tietokoneita ja VIDEOPELEJÄ!!!
TRONin juoni oli erittäin sekava ja kokonaisuus jäi täysin irrallisen tuntuiseksi.Filmin tekijät olivat ilmeisesti käyttäneet kaiken tarmonsa siihen,miltä elokuva näyttää ja kaikki muu,juoni mukaanlukien,oli vain täytetainestoa.Niin ei kyllä synny hyvää elokuvaa,ei.Näyttelijöiden esiintyminen oli vähän kankeata,mutta ehkä se oli tarkoituskin.Tietokoneohjelman esittäminen ei varmasti ole niitä kaikkein helpoinpia hommia.Se,että näyttelijöillä oli kaikilla samanlainen asu teki vaikeaksi heidät toisistaan erottamisen.Musiikki oli mitä hirvittävintä modernia kirskuttelua,josta ei voi löytää edes yhtä melodian pätkää.Kuinka kauniisti olisi taustalle sopinut avarat,avaruusmaiset syntetisaattorit,mutta ei kun ei.
Se oli vain yksi naula kirstuun lisää.
TRONissa ei ollut käytetty häiritsevän paljon tietokonealan sanastoa, mutta kuitenkin sen verran,että varmasti ainakin muutama hyvä vitsi meni "tavalliselta ihmiseltä" sivu suun.Lisäksi kun ajattelee,että monet sen katsomassa käyneistä ei edes tiedä,mikä tietokoneohjelma oikeastaan on,niin ainakin heille TRON mahtoi olla erityisen sekava ja tylsä.
TRON on taatusti uraauurtava elokuva,mutta jonkinasteinen pettymys se oli ainakin minulle. PT



Error Flyn

PORNO

©-REIMA-83



JÄTÄMME SANKARIMME HETKEKSI JA KATSOMME MITÄ LABORATORIOSSA ON KEKSITTY!

KUINKA TYHMÄLLE SANKARILLEMME KÄY? SELVIÄÄ ENS NUMEROSSA.

basicgames

METEORIT
VIC 20 + 3K RAM
© Jari Vanha-Eskola-83

```
5 GOSUB1900
10 C=8165:PRINT"J":POKEC,29:POKEC-1,28:POKEC+1,27:POKEC-22,0:T=0:H=0:POKE36878,1
5
20 FORA=1TO3:POKE7680+INT(RND(1)*23),42:NEXTA:POKE198,0
25 IFH>50ANDR<>2THEN200
30 D=PEEK(197):X=0:IFD=21ANDC>8165THENX=-1
40 IFD=22ANDC<8184THENX=1
50 IFD=13ANDE=0THENE=1:L=16:F=1:POKE36877,253:G=C-44:POKEG,46
55 IFPEEK(C+1)=42ORPEEK(C-1)=42ORPEEK(C-22)=42THEN900
60 POKEC,32:POKEC-1,32:POKEC+1,32:POKEC-22,32:C=C+X
70 POKEC,29:POKEC-1,28:POKEC+1,27:POKEC-22,0
80 IFF=1THENL=L-1:POKE36878,L
90 IFL=0THENF=0:POKE36877,0
95 IFE=0THEN140
100 FORN=1TO2
110 POKEG,32:G=G-22:IFPEEK(G)=42THENGOSUB800:GOTO140
112 IFR=1ANDPEEK(G)=60THENPOKEG,32:E=0:F=0:GOTO30
113 IFR=1ANDPEEK(G)=38THENE=0:F=0:GOTO30
114 IFR=1AND(PEEK(G)=40ORPEEK(G)=41ORPEEK(G)=36ORPEEK(G)=37)THEN700
120 IFG<7724ANDR<>1THENE=0:GOTO20
122 IFG<7724ANDR=1THENE=0:GOTO30
125 POKEG,46
130 NEXTN
140 SYS6656:H=H+1:IFPEEK(36877)=199THENGOSUB800
145 IFR=1THENH=H-1:RETURN
150 GOTO20
200 PRINT"J":E=0:F=0:FORN=7812TO7833:POKEN,38:POKEN+30720,6:POKEN+66,60:POKEN+30
786,2
210 POKEN+88,38:POKEN+30808,6:POKEN-22,38:POKEN+30698,6:NEXTN:N=0
215 V=7504:POKEV,12:POKEV+1,24:POKEV+2,48:POKEV+3,24:POKEV+4,12:POKEV+5,24:POKEV
+6,48
220 POKEV+7,24:POKE7790,32:POKE7791,36:POKE7811,32:POKE7810,37:POKE7772,36:POKE7
785,37
230 FORA=38430TO38530:POKEA,6:NEXTA:FORA=7773TO7784:POKEA,38:NEXTA
240 POKE7712,36:POKE7713,37:POKE7733,36:POKE7736,37:POKE7754,36:POKE7759,37
250 POKE7734,38:POKE7735,38:POKE7755,38:POKE7756,38:POKE7757,38:POKE7758,38
260 FORZ=7924TO7926:POKEZ,38:POKEZ+15,38:POKEZ+30720,6:POKEZ+30735,6:NEXTZ
270 POKE7947,38:POKE38667,6:POKE7962,38:POKE38682,6
280 FORN=38554TO38597:POKEN,5:NEXTN
290 POKEC,29:POKEC-1,28:POKEC+1,27:POKEC-22,0
295 POKE7844,36:POKE7845,35:POKE7846,35:POKE7847,37:POKE38630,0:POKE38631,0:POKE
7910,32
297 POKE7866,40:POKE7867,40:POKE7868,41:POKE7869,41:POKE7911,32
300 R=1:GOSUB30:SYS828:IFRND(1)<.7THENSYS885
310 GOTO300
700 PRINT"J":POKE36877,220:FORW=15TO0STEP-1:POKE36878,W:FORY=1TO250:NEXTY,W
710 POKE36877,0:P=INT(RND(1)*51)+50:GOSUB750:R=2:E=0:F=0:GOTO20
750 FORN=7504TO7511:POKEN,PEEK(N+25600):NEXTN:RETURN
800 POKE36878,11:POKE36877,220:FORA=1TO50:NEXTA:POKE36877,0:IFR=1THENT=T-1
810 POKEG,32:E=0:F=0:L=0:T=T+1:RETURN
900 POKE36879,27:PRINT"JQQQQQ";H;" VALOVUOTTA":POKE36877,0
905 PRINT"QQ + METEORIT =";T:IFP<>0THENPRINT"QQERIKOISALUS = ";P
910 PRINT"QQ";:H=H+T+P:P=0:PRINTH;" PISTETTA"
920 IFH>STHENS=H
930 PRINT"QQQQ ENNATYS:":PRINT"Q"S;" PISTETTA":FORA=1TO1500:NEXTA:POKE198,0
940 GETA$:IFA$=""THEN940
950 E=0:R=0:POKE36879,8:GOSUB750:GOTO10
1900 POKE36879,27:PRINT"JQQQQQQQ METEORIT":PRINT"QQQQ --------"
1910 PRINT"QQQQQOHJAUSTOIMENPITEET:":PRINT"QQQQL = VASEMMALLE":PRINT"QQQQ; = OI
KEALLE"
1920 PRINT"QQQQP = TULITUS"
2000 POKE36869,255:FORA=7168TO7679:POKEA,PEEK(A+25600):NEXT:RESTORE
2005 FORA=7448TO7455:POKEA,PEEK(A+26992):POKEA+8,PEEK(A+27184)
2006 POKEA+16,PEEK(A+27104):POKEA+24,PEEK(A+26600):NEXTA
2010 POKE52,27:POKE54,27:POKE56,27:FORA=7168TO7175:READB:POKEA,B:NEXT
2020 FORA=7384TO7407:READB:POKEA,B:NEXT
2030 FORA=6656TO6723:READB:POKEA,B:NEXT
2035 FORA=828TO881:READB:POKEA,B:NEXT
2038 FORA=885TO931:READB:POKEA,B:NEXT
2040 FORA=1TO7000:NEXT:POKE36879,8:RETURN
2045 DATA0,24,24,24,60,126,102,231,192,240,252,159,153,255,28,8
2055 DATA3,15,63,249,153,255,56,16,255,255,153,153,153,255,60,24
2060 DATA169,0,133,0,169,31,133,1,160,250,177,0,201,42
2070 DATA208,37,169,32,145,0,24,165,0,105,22,133,5
2080 DATA165,1,105,0,133,6,177,5,201,46,208,10,169,199,141,13,144
2090 DATA169,32,76,51,26,169,42,145,5,136,208,9,198,1
2100 DATA165,1,201,29,208,1,96,76,10,26,169,154,133,0
2110 DATA169,30,133,1,76,107,3,160,0,177,0,133,2,200,177,0
2120 DATA136,145,0,200,192,21,208,1,96,76,77,3,165,2,145,0
2130 DATA24,165,0,105,22,133,0,201,220,240,6,32,71,3,76,92,3,96
2140 DATA169,154,133,0,169,30,133,1,160,0,177,0,201,35
2150 DATA240,4,200,76,127,3,24,165,0,105,66,133,0,165,1
2160 DATA105,0,133,1,177,0,201,32,240,3,76,137,3,169,42,145,0,96
```

METEORIT
VIC 20 + 3K RAM
© Jari Vanha-Eskola-83

Tässä pelissä on pieni konekielinen osa joka sijoitetaan pokella oikeisiin paikkoihin, ei siis pidä pelästyä jos ohjelma näyttää oudolta. Näiden konekieli osioiden ansiosta peli on nopea ja mielenkiintoinen, vertaa "money money". Micropost ylpeänä esittelee tämän pelin.

A HOME MADE ADVENTURE

Innostus tehdä itse adventure-pelejä syttyy lähes jokaiselle, joka pääsee pelaamaan esim. Vicin moduleina saatavia "valmis"-adventureja. Usein homma kariutuu muistin vähyyteen (mikäli ei satu omistamaan 16 tai 8 kT lisämuistia tai rahoja niihin), mutta itse asiassa kohtuullisen seikkailun voi toteuttaa tarkkuusgrafiikan 3 lisäkilon turvin, ja jonkinmoisen jopa perusversion 3,5 kilolla.

ALKUVALMISTELUT

Ennen ohjelman laadinnan aloittamista tulee seikkailu suunnitella lopulliseen muotoon - myöhemmin suoritettava muuttelu on hiton hankalaa. On laadittava kartta, jossa paikat (yleensä huoneet) numeroidaan ykkösestä ylöspäin. Pelin sanavarasto on suunnitaltava, ja se sijoitetaan data-lausekkeina ohjelman loppupuolelle. Hyvä systeemi on laittaa ensiksi verbit, sitten liikuteltavat tavarat ja lopulta kiinteät, käsitteelliset kamat sekä henkilöt. Jos muistia säästelee, kannattaa sanat kirjoittaa vain kolmena alkukirjaimena - näin pelaaminenkin helpottuu.

Seuraavaksi kirjoitetaan data-riville järjestyksessä liikuteltavien kamojen "paikkaluvut" eli niiden huoneiden tai paikkojen numerot, missä nämä alkutilanteessa ovat. Ohjelman alussa täytyy nyt olla silmukka, jolla nämä luvut sijoitetaan sopiviin muistipaikkoihin (tähän sopii hyvin bufferimuisti alkaen paikasta 828). Viimeiseksi data-lausekkeisiin laitetaan nuo liikuteltavat tavarat kokonaisuudessaan - täältä ne voidaan ohjelman alussa syöttää numeroiduiksi merkkijonomuuttujiksi, ja näin ne voidaan tarvittaessa hakea ja tulostaa.

KÄSKYJEN ANTAMINEN

Käskyjä annetaan "1 verbi - 1 substantiivi" -muodossa. Tämän lisäksi voidaan käyttää yhden kirjaimen käskyjä liikkumiseen ja joihinkin muihin usein toistuviin toimintoihin. Sanat voidaan ottaa sisään ja tunnistaa vaikkapa seuraavankaltaisella rutiinilla:

```
20 INPUT"MITA TEEN";A$
25 IFLEN(A$)=1THEN200:REM YHDEN KIRJAIMEN KASKYT ALIOHJELMAAN RIVILLE 200
27 B$=LEFT$(A$,3):REM VERBI 3-KIRJAIMISENA
30 FORA=1TO20
32 IFMID$(A$,A,1)=" "THENM=A:A=20:REM ETSII VALILYONNIN
34 NEXTA
36 IFM=0THENPRINT"VAIN YKSI SANA?":GOTO20:REM KASKYSSA EI VALILYONTIA
38 C$=MID$(A$,M+1,3):M=0:REM OBJEKTI 3-KIRJAIMISENA
48 N=0:M=0
50 FORA=1TO20:REM OLETETAAN,ETTA VERBEJA KAYTETTAVISSA 20 KPL
52 READK$
54 IFK$=B$THENN=A:A=20:REM TUNNISTAA VERBIN JA SAILOO SEN NUMEROLLA MUUTTUJAAN N
56 NEXTA
58 IFN=0THEN80:REM VERBI EI KUULU SANAVARASTOON
59 RESTORE
60 FORA=1TO20:READK$:NEXTA:REM SIIRTAA LUETTAVAN SANAN DATA-RIVEILLA OBJEKTIEN A
LKUUN
62 FORA=21TO60:REM OLETETAAN ETTA SUBSTANTIIVEJA KAYTETTAVISSA 40
64 READK$
66 IFK$=C$THENO=A:A=60:REM TUNNISTAA OBJEKTIN JA SAILOO SEN NUMERON MUUTTUJAAN O
68 NEXTA
70 IFO=0THEN80:REM OBJEKTI EI KUULU SANAVARASTOON
75 GOTO100
80 PRINT"OUTOJA SANOJA TAI MUO-TOJA.":GOTO20
```

Tästä eteenpäin ohjelman tulee tietysti toimia siten, että tietyt käsky-yhdistelmät saavat aikaan tiettyjä asioita. Käytännössä nämä näkyvät tulostuksissa, ohjelman sisällä muutetaan muuttujia, muistipaikkojen sisältöjä jne. On myös huomattavaa, että tästä lähtien sanoja käsitellään pelkkinä numeroarvoina, muuttujina N ja O.

HUONEKOHTAISET KÄSKYT

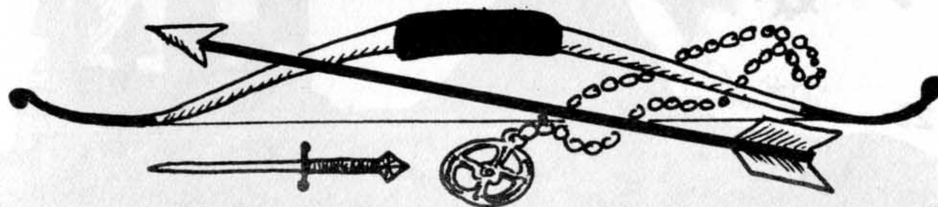
Sanojen ottamisen ja tunnistuksen jälkeen (ellei käsky ollut yksikirjaiminen) mennään huoneen numeron mukaan ON...GOTO -käskyllä riville, jolta alkava osa kontrolloi kaikki kyseiseen huoneeseen liittyvät käskyt. Toisin sanoen ohjelmassa siirrytään "huoneeseen" ja kysytään yksitellen läpi kaikki sellaiset sanayhdistelmät, jotka vaikuttavat vain tässä huoneessa (if n=se ja se and o=se ja se then sitä ja sitä...). Mikäli yhdistelmää ei vielä tässä vaiheessa tunnisteta, lähdetään uuteen aliohjelmaan. Täällä valitaan rivi verbin mukaan (on n goto...) ja tuolta riviltä lähtien käydään läpi sellaisia verbitoimintoja, joita periaatteessa voidaan suorittaa missä tahansa. Monet verbit hyödyttävät pelin kulkua vain yhdessä huoneessa, joten nämä voidaan ohjata suoraan objektista riippumatta ilmoittamaan ettei teosta ole hyötyä...

JOITAKIN VERBEJÄ

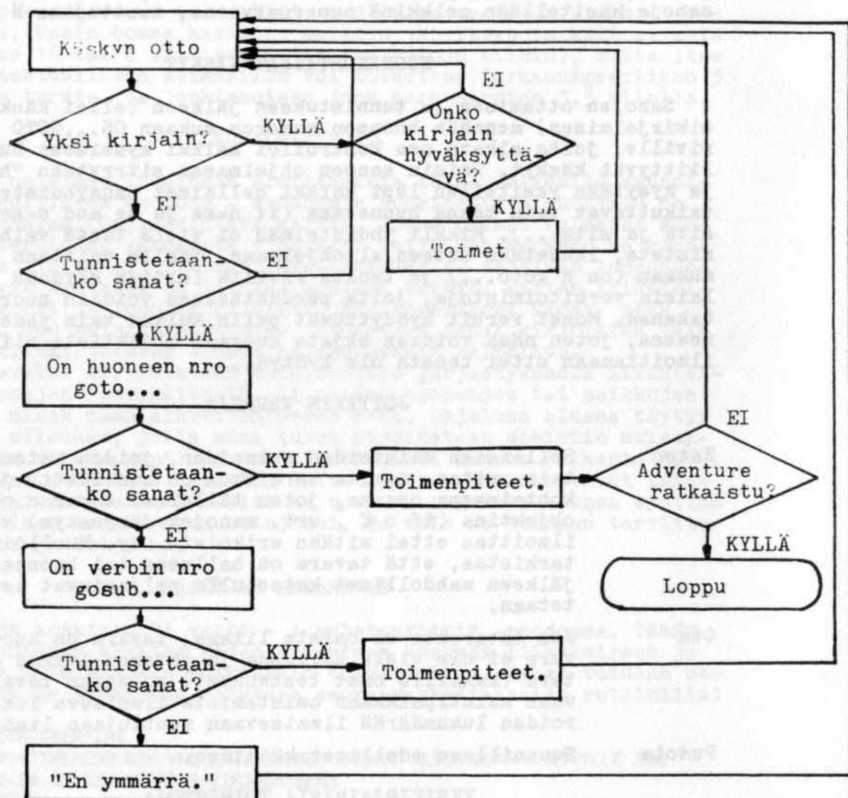
Katso	Sellaisten kiinteiden esineiden, joiden katsominen jotain auttaa, osalta tarkistus on suoritettu jo huonekohtaisessa osassa, joten tällaisen tavaran ollessa objektina (if o < , vrt. sanojen järjestys) voidaan heti ilmoittaa ettei mitään erikoista näy. Muulloin täytyy tarkistaa, että tavara on hallussa tai huoneessa, minkä jälkeen mahdolliset katselulla paljastuvat asiat ilmoitetaan.
Ota	Jos tavaroita ei omista liikaa, tavara on huoneessa, tavara ei ole vielä hallussa ja tavaran luonne on liikuteltava (kaikille omat testaukset) poketaan tavaraa vastaavaan muistipaikkaan omistamista ilmaiseva luku ja tavaroiden lukumäärää ilmaisevaan muuttujaan lisätään 1.
Pudota	Suunnilleen edelliset kääntäen.

YKSIKIRJAIMISIA TOIMINTOJA

Katso (ympärille)	On...gosub:illa tulostetaan ensiksi paikan ja kiinteät tavarat ilmaiseva teksti (esim. Olen olohuoneessa, sohva, lehti...). Tämän jälkeen seuraa silmukka, jossa kirjoitetaan merkkijonomuuttujien avulla ne liikuteltavat tavarat, joita vastaavassa muistipaikassa on huoneen numero.
Tavarat (inventory)	Edellisen kaltaisella silmukalla tekstataan ne kamat, joiden muistipaikassa on omistamista ilmaiseva luku.
Liikkuminen	Huoneen numeron mukaan jälleen on...gotolla riville, jolta lähtien tarkistetaan, onko kyseisestä huoneesta mahdollista liikkua annettuun suuntaan. Mikäli on, huoneen numeron ilmaisevaa muuttujaa muutetaan.



Siis...



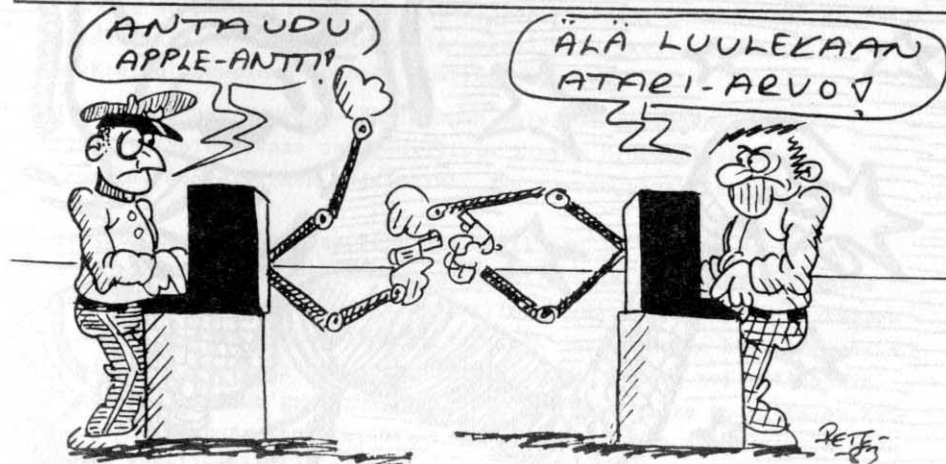
Adventuren teossa pätee tietysti sama kuin muidenkin tietokonepelien teossa - hyvä idea on puoli peliä. Ilman omaperäistä, mielenkiintoista ideaa ei hyvää seikkailua synny, oli sitten koneenkäytössä minkämoinen fakiiri tahansa. Huumorin osuutta adventuressa ei sovi väheksyä, hyvään herjaan kannattaa jokunen tavu uhrata.
Mikäli epäselvyyksiä ilmenee, kannattaa selvennystä kysellä kirjeitse. Parannusehdotukset ja muut kommentit ovat myös tervetulleita.

JR

OHJELMOITU *tuhoamaan*

++++++++++++++++++++++++++++++++++++

Nykyään ei voi kukaan välttyä törmäämästä tietokoneeseen.Se kyllä juolahtaa mieleen,kun saa käteensä dekkarin,jossa pääroolia esittää tietokone.Mikäs siinä,sehän tuo mukaan aivan uusia ulottuvuuksia,ja niin ajatteli myös varmaan Louis Charbonneau aloittaessaan kirjoittaa dekkariaan "ohjelmoitu tuhoamaan".Kirjan selkämyksessä olevan tekstin mukaan kirja on herättänyt melkoista kohua ajankohtaisen aiheensa vuoksi,ja kirjan tekijä on alan asiantuntija.
Tarinan alkuasetelma on suhtkoht`nerokkaasti suunniteltu.Jossain USA:ssa on pikkukaupunki,Hollister,joka toimii kokeilukenttänä kaiken hoitavalle ATK-järjestelmälle.Kaikki on sujunut hyvin,kunnes kone alkaa tehdä yht`äkkiä tavallista useammin melko harmittomia pikkuvirheitä.Pian alkavat jotkut epäillä,että systeemiin on päässyt tunkeilija,joka voi vaikuttaa sen toimintoihin.Näin onkin nyt käynyt,ja tunkeilijalla on koko kaikkivaltias systeemi ja sen ansiosta koko kaupunki peukalonsa alla.Ei kestä kauaakaan,kun alkaa tapahtua jo vakavampia häiriöitä, kuten kaupungin liikennevalojärjestelmän muutos,joka aiheuttaa pahan kuolemankolarin.
Kirja poikkeaa aika paljon perinteisestä dekkarista.Esim.normaalin dekkarin loppuhuipentuma käsikähmineen ja pyssynräiskeineen on suurimmilta osin korvattu taistelulla aivot aivoja,pääte päätettä vastaan. Rikoksensa risto suorittaa rauhallisesti istuen ja päätettä näpelöiden Tietokonelogiikkaa kuvaa kirjassa hyvin se,että koska roisto on onnistunut pyyhkimään tiedot itsestään USA:n tietokoneista,niin häntä ei ole olemassakaan .Kiehtovaa!
Kirja tuo esille mielenkiintoisen rikoksen,joka voisi oikeastaan jo lähitulevaisuudessa olla varsin mahdollinen,mutta siltä odotti paljon enemmän mielikuvitusta ja "hullu tiedemies,joka uhkaa maailmaa"meininkiä.Kirjailijan asiantuntemus vaikutti välillä siltä kuin hän olisi juuri lukenut jonkun alaa käsittelevän kirjan ja pröystäilisi oppimallaan ammattisanastolla ja perustiedoilla,mutta kyllä hänen jotain täytyy kuitenkin tietää,koska ei kirja muuten olisi onnistunut.
"Ohjelmoitu tuhoamaan"herättää varmasti monen alasta kiinnostuneen uteliaisuuden,mutta mieluiten sitä kuitenkin suosittelisi vain hiukan epätavallisena dekkarina.



basicgames

```
   1 REM ***TAHTIHIRVIO***
   2 LET MAX=0
   3 PRINT "NAPPAIMELLA M OHJAAT
 TAHTIHIRVIOTA, JOKA SYO TAHTIA.
","PELAAT 3 PELIA."
   4 PRINT AT 20,0;"MIKA ON NIME
SI ?"
   5 INPUT A$
  10 FOR N=1 TO 3
  12 FAST
  20 LET F=0
  30 FOR J=0 TO 21
  40 PRINT AT J,0;"████████████████████
████████████████████"
  50 NEXT J
  80 LET A=10
  90 LET B=15
 100 LET C=21
 115 LET S=-1
 116 LET S=S+1
 117 SLOW
 120 PRINT AT C,RND*30;"■" ← KÄÄNT. TÄHTI *
 140 LET F=F+1
 150 SCROLL
 155 PRINT AT A,B;"█"
 160 PRINT AT C,0;"████████████████████
████████████████████"
 170 IF B>0 THEN LET B=B-1
 180 IF INKEY$="M" AND B<28 THEN
 LET B=B+2
 182 PRINT AT A,B;
 185 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=CODE "■" THEN LET S=S+1
 190 PRINT AT A,B;"■" ← KÄÄNT. X
 200 PRINT AT 11,B;
 210 IF PEEK (PEEK 16398+256*PEE
K 16399)=CODE "■" THEN LET S=S+1
 220 IF F<70 THEN GOTO 120
 222 IF S>MAX THEN LET M$=A$
 225 IF S>MAX THEN LET MAX=S
 230 PRINT AT 18,0;"HIRVIO ";A$;
" TUHOSI ";S;" TAHTEA"
 232 PRINT "ENNATYSHIRVIO ";M$;"
TUHOSI ";MAX;" TAHTEA"
 240 FOR I=1 TO 100
 250 NEXT I
 260 NEXT N
 270 CLS
 280 GOTO 3
```

TÄHTIHIRVIÖ
ZX81, 16k RAM
© Juhani Kaukoranta 82

Timo Helle: **ZX SPECTRUM KÄYTTÄJÄN KANNALTA**

Olen omistanut ZX Spectrumin joulukuusta -82 ja haluaisin seuraavassa tarjota kokemuksiini perustuvaa objektiivista tietoa tämän uutuusmikron hankintaa suunnitteleville.

Koneen saadessani olin jo "vanha kettu",Sinclairisti: olihan minulla ollut ZX81 yli vuoden ajan. Tämän vuoksi en vieroksunut Spectruminkin edustamaa "Cliven ideologiaa", ominaisuuksina pieni koko, edullinen hinta ja monitoiminäppäimistö.
Tälle koetellulle pohjalle on nyt tehty mahtava joukko tärkeitä parannuksia, mikä nostaa Spectrumin luokkaa edeltäjiään ylemmäs: kilpailukykyisen laaja BASIC, suuri lukimuisti, värit, ääni ja hyvä grafiikka. Piirilevy on Z80A-suorittimen hallitsema tiivis paketti, joka on yhteydessä ulkomailmaan 4 liittimen sekä leveän korttiliittimen kautta. Laitteessa ei ole valmiuksia peliohjaimien, valokynän, standardikirjoittimen yms. mukavuuksien liittämiselle. Sen sijaan ROM-muistiin on valmiiksi sisällytetty ohjelmat levykkeiden ja RS232C:n ohjaamiseen. Tämä tekee laajentamisesta edullisempaa.
Käyttöjärjestelmässä on huomioitu mahdollisuus esim. oman merkitaulukon luomiseksi RAM-alueelle. Mainitsemisen arvoinen on myös 21 merkin alue, jotka käyttäjä voi määritellä itse: hyötyä pelifaneille ja matemaatikoille.
BASICissa on ominaisuuksia, jotka kilpailijoista puuttuvat: suuri laskentatarkkuus ja täydellinen trigonometria, AT tekstinmuotoiluun, funktiot kuva-alueen tutkimiseksi, nopeat nauhatoiminnot, vertailumahdollisuus ja sekoitus (MERGE). Nämä ovat esimerkkejä ominaisuuksista, jotka helpottavat BASIC-ohjelmointia tehden koneesta mainion työkalun. Parhaimmillaan Spectrum on kuitenkin luovan "tutkijan" käsissä, joka pienellä vaivalla löytää koneestaan monia hyödyllisiä yksityiskohtia. Konekielen osaaminen on myös suureksi hyödyksi.

Laitteen mukana seuraava BASIC-opas palvelee enimmäkseen aloittelijaa, tosin mukana on hyödyllistä tietoa pidemmällekin ehtineelle. Konekielinen ohjelmointi jää varsin niukalle käsittelylle.

ZX Spectrum on 48-kiloisena versiona edullinen ja tehokas "ase" harrastajalle,joka pystyy korjaamaan pahimmat lisälaiteongelmat ja antaa arvoa laitteen hio tuille ominaisuuksille.Näppäimistön käyttö on helppo oppia,minkä jälkeen listaaminen on varmasti joutuisampaa kuin normaalinäppäimistöllä.Tietysti kymmensormijärjestelmän osaava voi voittaakin nopeudessa.Pelkästään grafiikkapeleistä kiinnostuneille suosittelen kuitenkin jotakin muuta konetta,vaikka Englannissa onkin markkinoilla suuri joukko todella hienoja pelejä.

DUNGEONS & DRAGONS

Jos olet pettynyt tietokone fantasiapeleihin koska ne eivät tarjoa riittävästi vaihtelua, sinun tulisi kokeilla jotain lukuisista rooli-peleistä joita Yhdysvalloissa ja Englannissa on saatavana. Jaa mitä ne sellaiset on? Pitänee yrittää selittää.

Olipa kerran ryhmä Tolkien ihailijoita jotka päättivät tehdä hänen kirjojensa maailmassa tapahtuvan pelin. Kun he olivat pelailleet sitä jonkin aikaa, jonkun paahan välähti, että joku muukin voisi pitää pelistä. Niinpä he alkoivat markkinoida pelin sääntöjä, aluksi monistettuna, myöhemmin painettuna ystävilleen. Tämä tapahtui 70-luvun puolenvälin seudulla, ja nykyisin kyseisillä toveruksilla ei ole ainakaan rahahuolia, sillä syntyneen yrityksen liikevaihto on miljoonia dollareita. Pelin nimi on Dungeons & Dragons, ja se on kuvaava. Seikkailu nimittäin tapahtuu luolissa, joissa voi tulla vastaan mitä tahansa lohikäärmeistä alkaen.

D&D, kuten muutkin roolipelit, vaativat vähintään pari kolme pelaajaa sekä pelinjohtajan, joka ei oikeastaan pelaa peliä, ei ainakaan samassa mielessa kuin muut pelaajat. Sen siaan hän selittää suullisesti tulevia tilanteita ja kohdattavia henkilöitä, melkoisesti samaan tapaan kuin tietokone seikkailupelissä antaa kuvauksen ympäristöstä. Poikkeavaa on kuitenkin se, että pelinjohtajalta voi kysyä mitä tahansa, eikä ole tyytyminen tiettyihin ennalta määrättyihin käskyihin. Pelinjohtajan tosin ei tietenkään ole mikään pakko vastata....

Pelin alussa pelaajat määrittävät noppaa heittämällä sen henkilön, jonka roolissa he pelin kuluessa ovat, vahvuudet ja heikkoudet. Näin määriteltyjä vahvuutta, älykkyytta, ketevyyttä ym. pelaajat käyttävät selvitäkseen pelitilanteista. Menestyminen pelissä tuottaa kokemusta, jota voi käyttää hahmon kykyen parantamiseen.

Tämä voi kuulostaa helpolta, mutta monet valinnanmahdollisuudet tekevät roolipelista monimutkaisen prosessin. Ominainen piirre roolipeleille on myös se, etta painvastoin kuin useimmissa peleissä, pelissä onnistuminen vaatii pelaajilta yhteistyökykyä, ilman keskinaista kilpailua. Tämä on ymmärrettävää, silla jos jokin ryhmä todellisuudessa alkaisi vaikeissa oloissa kiistelemään ja kilpailemaan keskenään, kaikki sen jasenet todennaköisesti kuolisivat... ja pelissä kay aivan samoin.

Tyypillisen roolipelin säännöt ovat hyvin laajat. (Esimerkkinä voisi mainita, etta laajimman D&D version, Advanced Dungeons and Dragons pelin täydelliset säännöt käsittävät neljä kirjaa ja noin tuhat sivua) Pelaajien ei tietenkaan taydy hallita kaikkia sääntöjä, ja pelinjohtajakin voi soveltaa niitä mielensä mukaan. TP

ULKOMAISIA LEHTIÄ!

Paras lehti, mitä mikronomistaja voi ajatella, on totta kai lehti omalle koneelleen. VICille se lehti on "VIC COMPUTING". VIC COMPUTING on erittäin keveähkö ja mukavan tuntuinen, vaikka Commodoren toiseen lehteen COMMODORE COMPUTINGiin verrattuna. VC:n sisältö koostuu lukuisista pienistä ja joistakin isommista artikkeleista, jotka käsittelevät kaikkea VICiin liittyvää (hardware, software, tapahtumat jne.). Viime numerossa alkoi VICin grafiikkaa käsittelevä sarja ja aikaisemmista jutuista voisi mainita omien merkkien teon ja joy-stickin käytön. Myös erittäin laajoja ja kiitettäviä peliesittelyjä on ollut mukana. Sieltä täältä löytyy myös paljon hyödyllisiä pikku rutiineja yms. Pidempiäkin ohjelmia (mm. pelejä) on ollut aika mukavasti. Mainoksia on paljon, mutta ne ovat yhtä mukavaa luettavaa kuin kaikki muukin. Parasta on tietysti se, että kaikki on VICille ja vain VICille. VC sisältää myös palstat, joihin lukija voi lähettää niin teknistä puolta kuin ohjelmointiakin koskevia kysymyksiä. Näiltä palstoiltahan löytyy sitten myös vastauksia monin omiinkin pulmiin. Mukavaa luettavaa on ollut myös "A PUNTER'S PROGRESS" palsta, jossa VICisti J D COLLINS kertoo iloistaan ja suruistaan VICinsä kanssa aivan tavallisen harrastajan kannalta. VIC COMPUTINGin jutut perustuu paljolti lukijoidenkin lähettämään materiaaliin ja näin ollen yleiskuva on aika laaja. VIC COMPUTING on kuitenkin se lehti, josta on eniten iloa VICin omistajalle. Hinta on aika kallis, £9 (6 numeroa), mutta hyvästähän kannattaa aina maksaa. TILAUSOSOITE ON: VIC COMPUTING, 39-41 NORTH ROAD, LONDON N7 9DP

creative computing

CREATIVE COMPUTING sisältää nimensä mukaisesti kaikkea tietokonetekniikan ja-taiteen väliltä.Sen tyyli poikkeaa siis melko paljon esim.MICROCOMPUTINGIN kuivanasiallisesta linjasta.Mainoksia C C:ssä on yli puolet sivumäärästä,mutta toisaalta ne ovat meille asioista tietämättömille varsin mukavaa luettavaa.Pelejä esitellään myös runsaasti,mutta todennäköisesti niistä ei tulla Suomessa näkemään kuin muto-osan,jos sitäkään.
Basic-ohjelmia C C:stä löytyy melko mukavasti,mutta jos etsii mielenkiintoisia peliohjelmia,niin kannattaa selailla numerot vuodesta 82 alaspäin.Melkein kaikki pelit vaatii 16 k muistia,ja ne joutuu esim.VICille muokkaamaan hieman toiseen muotoon,koska ne ovat kaikki joko APPLElle,ATARIlle tai TRS.lle.VICille tarkoitetut ohjelmat voi kyllä laskea yhden käden sormilla.
Yhteenvetona CREATIVE COMPUTINGISTÄ voi sanoa,että se on kyllä tavalliselle kotimikroilijalle kaikkein mukavimman tuntuinen lehti.

BYTE

BYTE,samoin kuin CREATIVE COMPUTING,on tuhdin kokoinen mikrolehti. BYTEN linja on ehkä teknisempi kuin C C:n,mutta siitä löytyy kyllä myös kevyempääkin tekstiä.
Nyt 80-luvulla BYTE on käsitellyt joka numerossaan tiettyä teemaa ja esim.december-80,adventure-teemanumero,on todella innostavaa luettavaa.Samassa adventure-numerossa on myös pelilistauksia.
Myös BYTE on tuntunut parin viime vuoden aikana supistavan ohjelmien lukumäärää.70-luvun loppupuolen numeroista ohjelmia löytyy,ja mm. no:7 -79 sisältää QUESTin,joka oli ensimmäisiä adventuretyylisiä pelejä.Myös BYTEn kohdalla törmää siihen Amerikkalaiseen ilmiöön, että kaikki ohjelmat ym.ovat APPLE/ATARI/TRS-voittoisia.

-YOUR COMPUTER-

YOUR COMPUTER on Englannin eniten myyvä mikrolehti.Se ilmestyy 12 kertaa vuodessa ja sivuja on liki 200.
NO: 3/83 sisälsi 100 sivua mainoksia 172:n sivun kokonaismäärästä.Mainokset ovat yhtälailla mielenkiintoisia kuin jututkin.Lehti sisältää mm seuraavia palstoja ja juttuja:
Uutispalsta,joka nimensä mukaisesti esittelee uutuksia."First bytes" on palsta aloittelijoille ja "Computer club" on sivu,jolla englantilaiset mikrokerhot kertovat toiminnastaan.

OHJELMIA:

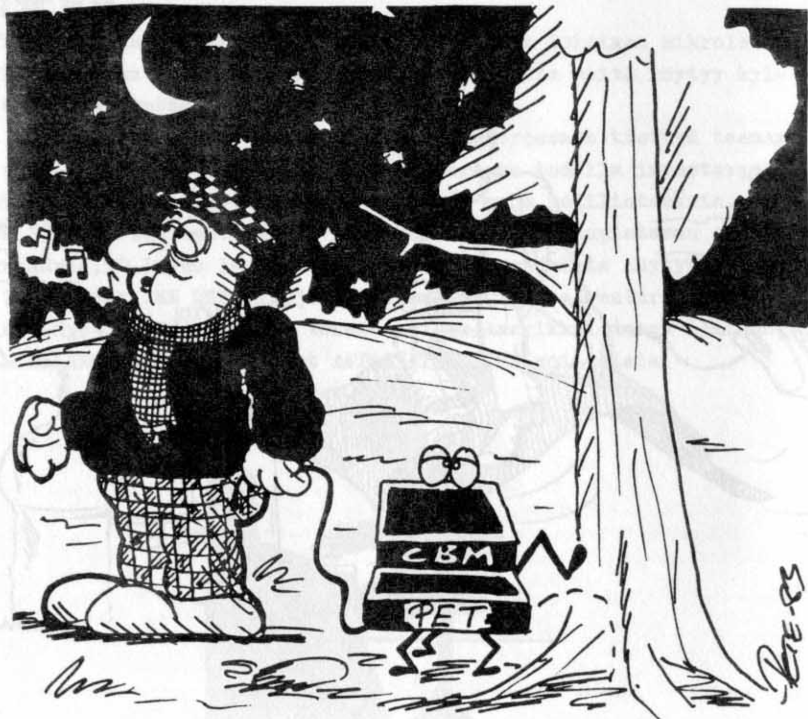
ZX-81:konekielimonitori,dis-assembler,ohjelmia koulukäyttöön.
VIC-20:pelejä:Tank battle,Mars,Duck shoot,Catacombs ja ASSEMBLER.
Lehden jutut koskevat laajaa konepiiriä:JUPITER ACE,ORIC-1,DRAGON 32, BBC,COMMODOREN,SINCLAIRIN,TEXASIN ja ATARIN koneet.
Jokainen lehti sisältää "SOFTWARE FILEN",jossa on useita ohjelmia eri koneille.
YOUR COMPUTER on tosi mielenkiintoinen lehti!!!(tilaushinta £14.Lisätietoja Micropostin toimituksesta)

MICROCOMPUTING

MICROCOMPUTING taitaa olla ainoa mikro-lehti, jota voi Suomesta ostaa irtonumeroina.25 MK on kuitenkin melko kova hinta verrattuna lehden sisältöön. Ohjelmia MC:ssä kyllä on, mutta ne ovat yleensä jotain budjetti-, arkistointi-, kirjasto-jne. ohjelmia. Toki pelejäkin on eksynyt joukkoon, mutta harvemmin.

Artikkelit ovat yleensä "viihdemikroilijalle" kuivahkoja, mutta peliesittelyt ovat todella herkullisia. Esim. tämän vuoden ensimmäisessä numerossa ollut ZX-81 lentosimulaattorin esittely oli oikein innostava juttu. Peliesittelyt on kirjoitettu tavallisen mikroilijan(ei siis minkään ammattitestaajan) näkökulmasta

Huvittavaa on, että vasta tänä vuonna on VIC alkanut tulla vähän enemmän esille ja sille on parissa viime numerossa julkaistu ohjelmiakin. MC:n mukaan voisi helposti vetää johtopäätöksen, että amerikkalaiset ovat suomalaisia jäljessä VICisteinä. Oli miten oli, mutta hymyilytti kuitenkin, kun MC JAN.-83 esitteli MICRO SOFTWARE DIGEST palstallaan (mukava palsta) neljä uutta VIC-modulia, joista kaksi oli SARGON II CHESS ja OMEGA RACE. Suomessahan SARGON taidettiin tuntea jo viime vuoden keväällä ja OMEGA RACE jo syksyllä.



—SINCLAIR PROGRAMS—

Ilmestyy 12 kertaa vuodessa(52 sivua) ja sisältää 40 ohjelmaa SPECTRUMILLE, ZX 81:lle ja ZX 80:lle. ZX 81 ohjelmia on n.20 kpl/lehti. Lehdessä on yllättävän paljon 1 K ohjelmia esim. ALIEN. Toisaalta mukana on myös monien "oikeiden" pelien kopioita. Niistä esimerkkeinä: Jellymen(Pacman), Digger(Space panic) jne.

Sinclairin omistajille tämä on oiva julkaisu. Kuvaan kuuluu myös kirjojen julkaiseminen lehden parhaista peleistä. Tilaushinta £14. Tiedustelut Micropostin toimituksesta.

—POPULAR COMPUTING WEEKLY—

Englantilainen uutislehti, 52! numeroa/vuosi. Sisällöstä on, oikein arvattu, melkein puolet mainoksia. Pääasiallinen sisältö koostuu uutisista, haastatteluista ja peleistä. Pelejä on VICille ZX:lle 2-3/numero, ja ne ovat lukijoiden lähettämiä(niin sitä pitää!). Luonnollisesti pelejä on myös SPECTRUMille, DRAGONille ja BBC:lle.

Ulkoasultaan ja sisällöltään POPULAR COMPUTING WEEKLY on heikompi kuin ylistämämme YOUR COMPUTER. Tilaushinta £37 ja tiedustelut...

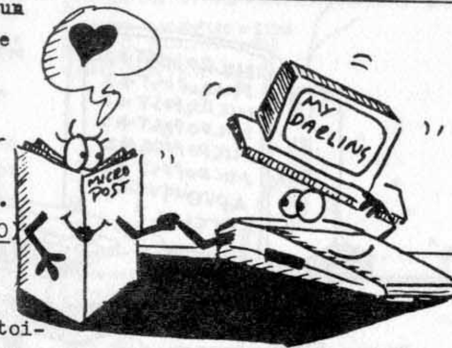
—COMPUTER & VIDEO GAMES—

Lehden nimi lupaa paljon, mutta maaliskuun numero sisälsi vain yhden pelin ZX 81:lle (POSITRON 4,16K), eikä byteäkään VICille. Huhtikuun numeroon on kuitenkin luvassa Donkey kong VICille(AAH!).

Lehti sisältää uusien arcade pelien arvosteluita, sekä yleisten pelien high sc. listan(pac-man2.934.470, Tempest1.080.260) Popular computer weeklyn tavoin tämäkin lehti sisältää adventure-nurkkauksen.

Siisti, huoliteltu ulkoasu ja mielenkiintoinen sisältö, mutta missä ovat pelit VICille???

Tilaushinta £12 jne....



SYNC

SYNC The magazine for Sinolair users.

Siclairien käyttäjille on olemassa lehti joka liittyy yksinomaan ZX mikrotietokoneisiin. Asiantuntijat ovat kirjoittaneet siihen esitelmiä ZX koneiden ominaisuuksista ja mahdollisuuksista niiden hyödyntämiseksi,esim ZX81 käyttö musiikin synnytämiseen puhumattakaan normaalien BASIC ohjelmien kehittämisestä.Konekieli on myös usein kirjoituksien aiheina. Kytkentöjen kaavioita esitetään myös usein erillaisista lisäkomponentti sovellutuksista.

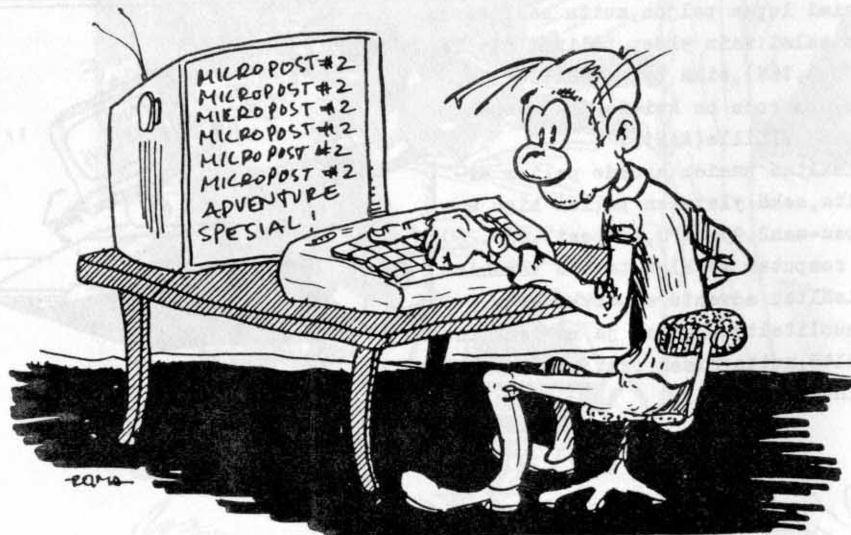
Lehdessä on myös paljon mainoksia erillaisista ohjelmista ja laitteista niin pysyy ajan tasalla mitä kaikkea ZX mikroihin voidaan liittää lisäämään sen mahdollisuuksia monipuoliseen hyödyntämiseen.

Lehden hinta erikoistarjouksena uusille tilaajille 18 US dollar vuosikerta 6 numeroa noin 60 sivua/lehti.

Lehti on Amerikkalainen mutta normaalilla englanninkilen taidolla kyllä siitä ottaa selvän ja siinähän kielitaito kasvaa samalla kun selvittää ZX mikrojen hienouksia.

Allekirjoittaneelta voi kysyä lisää SYNC:istä.

Kalevi Hämäläinen
Siltakatu 9 A 8
33100 Tampere 10
puh 931-34238



basicgames

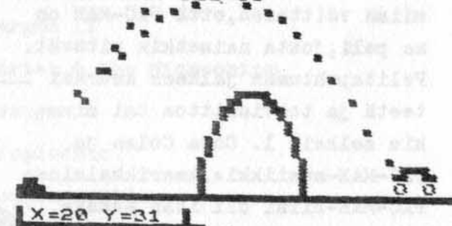
Tässä pelissä on tarkoituksena yrittää osua raketilla kohteeseen. Ohjelma laskee raketin radan lähtökulman ja lähtönopeuden mukaan ottaen huomioon myös tuulen vaikutuksen.Kohde määritetään satunnaisluvulla ja sen suojana olevan muurin paikka ja korkeus määritellään myös satunnaisesti.

Ohjelma piirtää muurin,kohteen ja rakettien radat.Raketteja on viisi peliä kohti.Näyttö tulostaa myös raketin koordinaatit koko lennon ajan(matka ja korkeus).

```
  10 REM RAKETTI KALEVI HAMALAIN
NEN
  20 CLS
  30 PRINT "RAKETTI VASEMMALLA K
OHDE OIKEALLA"
 100 LET MUURI=INT (20+RND*20)
 110 LET KORKEUS=INT (10+RND*20)
 120 LET KOHDE=61-INT (RND*(59-M
UURI-KORKEUS/2))
 130 PRINT AT 17,KOHDE/2;"▟▙"
 140 PRINT AT 16,KOHDE/2;"O O"
 150 PRINT AT 18,0;"▄"
 200 FOR I=0 TO 60
 210 PLOT I,5
 220 PLOT MUURI+KORKEUS/2*COS (I
*PI/60),5+KORKEUS*SIN (I*PI/60)
 230 NEXT I
 300 LET TUULI=INT (RND*10)
 310 FOR I=1 TO 5
 320 PRINT AT 21,0;"ANNA LAHTO N
OPEUS 0-300 M/SEK"
 330 INPUT NOPEUS
 340 PRINT AT 2,0;"LAHTO NOPEUS=
";NOPEUS
 350 PRINT AT 21,0;"ANNA LAHTO K
ULMA 0-90 ASTETTA"
 360 INPUT KULMA
 370 PRINT AT 3,0;"LAHTO KULMA =
";KULMA
 380 PRINT AT 21,0;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀                               "
 400 FOR J=4 TO 60
 410 LET X=INT (NOPEUS*COS ((KUL
MA+TUULI)*PI/180)*J/20)
 420 LET Y=INT ((NOPEUS*SIN (KUL
MA*PI/180)*J-4.9*J**2)/20)
 430 PRINT AT 20,0;"▌X=";X;" Y="
;Y;"  ▌"
 440 IF X<MUURI+KORKEUS/2 AND X>
MUURI-KORKEUS/2 AND Y<KORKEUS TH
EN GOTO 800
 450 IF Y<5 THEN GOTO 500
 460 IF X<64 AND Y<43 THEN PLOT
X,Y
 470 NEXT J
 500 PRINT AT 5,0;"KANTOMATKA OL
I=";X
 510 PRINT AT 4,0;"KOHDE=";KOHDE
 520 IF KOHDE<X+4 AND KOHDE>X-4
THEN GOTO 900
 530 NEXT I
 540 GOTO 810
 800 PRINT AT 20,0;"OSIUT MUURII
N"
 810 PRINT AT 20,15;"HALUATKO UU
DEN PELIN ? K=KYLLA  E=EI"
 820 INPUT A$
 830 IF A$="K" THEN GOTO 10
 840 STOP
 900 PRINT AT 16,KOHDE/2;" O"
 910 PRINT AT 17,KOHDE/2;"▞ ▚"
 920 PRINT AT 18,KOHDE/2;"D ▚"
 930 PRINT AT 20,0;"HYVA OSUMA.
"
 940 GOTO 810
```

RAKETTI
ZX81, 16 K RAM
© Kalevi Hämäläinen-83

```
RAKETTI VASEMMALLA KOHDE OIKEA
A
LAHTO NOPEUS=130
LAHTO KULMA =62
KOHDE=51
KANTOMATKA OLI=56
```

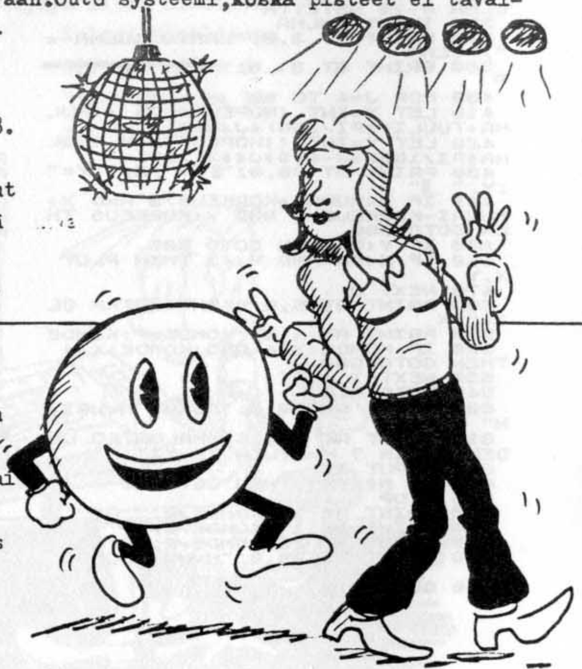


LET'S GO! PAC-MAN DISCO!

HUH,pakko oli hieraista silmiään,kun näki Aamulehdessä ilmoituksen,jossa luki rotankokoisin kirjaimin "PAC-MAN DISCO".Sen alapuolella mainittiin, että tapahtuma on myös PAC-MAN SM-ottelun välierä.Discoon oli vapaa pääsy ja kun vielä luvattiin ilmaista Cokista,niin sehän veti 10-15 vuotiaita. (Tukholmassa oli PAC-MAN kisat jo viime syksynä,mutta Ruotsissahan ollaan aina meitä suomalaisia edellä)Mukana oli myös yleisökilpailu,joka sisälsi todella kiperiä kysymyksiä,kuten esim."PAC-MANin pahimmat viholliset ovat:1pysäköinninvalvojat,Xaaveet,2 superjehut".Palkintoina oli sitten paitaa ja muuta.

Alussa oli tietysti alkukarsinnat,joihinka sai osallistua kuka tahansa (huomasi kyllä tuloksista).Parhaat pääsivät välierään,josta valittiin parhaimman pistemäärän mukaan loppukilpailuun yksi alle 15-vuotias ja yksi yli.Tuo loppukilpailu pidetään Linnanmäellä ja pääpalkintona on USA:n matka.

Kilpailu oli järjestetty siten,että rivissä oli neljä peliä(HUOM!TV-peliä) ja alkukarsinnassa oli aikaa viisi min..Pelaajista se,joka oli viimeisenä hengissä,pääsi välierään.Outo systeemi,koska pisteet ei tavallaan merkinnyt mitään.Itse välierässä pelattiin seitsemän min. ja paras pistenikkari voitti. Voittopistemäärä oli muuten 6868. Välieriä on pidetty muillakin paikkakunnilla ja mukana on ollut jopa yksityttö.Taitaa olla perää siinä väittessä,että PAC-MAN on se peli,josta naisetkin pitävät. Pelitapahtuman jälkeen seurasi teetä ja torvisoittoa tai ainakin melkein l. Coca Colaa ja PAC-MAN-musiikkia.Amerikkalainen PAC-MAN-biisi oli ihan mukava, mutta suomalainen versio,joka sai ensiesityksensä näissä tapahtumissa,oli todellinen rimanalitus (n.5m alta!)



Laulun esittäjä on TuijaMaria(AAH,mikä taiteilijanimi!Suomessa kun ei enestään ole noita kaksiosaisia.)Minä ainakin laulan nykyään harva se päivä:"On meillä PAC-MAN-kuume ja aina videot(???) soi.".Niin,aivan! Laulun nimi on "PAC-MAN-kuume".

Tässä juhlavassa tapahtumassa esiintyi myös ATARI-robotti "KALLE",joka oli mielikuvituksettoman näköinen ja ryntäili tai oikeammin rullasi sinne sun tänne.Kalle puhui myös yleisön kanssa eli toisin sanoen sen päässä oli mikrofoni ja kaiutin,joidenka avulla joku kiltti setä puhui verhon takaa,ja lapset olivat innoissaan.SOMAA!!!

NO,reissu ei ollut aivan turha,koska voitin kilpailussa(yleisö sellaisessa) ATARI-paidan,jota voin nyt ylpeänä kantaa. PT

Tampereella oli 16.4"jokamiehen tietokone "-näyttely,jossa oli esillä useita koneita ja alan kirjallisuutta.MICROPOSTin toimittajista ei kukaan päässyt paikan päälle,mutta kuulemamme mukaan näyttely ei ollut kovinkaan kaksinen,joten eipä kait ollut suurempi menetys. Näyttelyn yhteydessä oli kai myös VIC-kurssi,mutta sekin meni sitten sivu suun.

Tässäpä uteliaille: COMMODORE TOP TWENTY (helmikuu-83) VIC-20

1 Introduction to basic I	11 GCE revision-Maths I
2 Introduction to basic II	12 Strategic Advance
3 Blitz	13 GCE revision-chemistry
4 Hoppit	14 Sargon II
5 Star battle	15 Gortek & the Microchips
6 GCE revision-English	16 Avenger
7 Adventure land	17 Simplecalc
8 Mission impossible	18 Voodoo castle
9 Omega race	19 Pirate cove
10 Gorf	20 Know your own IQ

TOIVIORETKI TANSKAAN

Uafhængig forstørrelse af genstande forøger mulighederne for at danne helt specielle effekter. Genstande kan flyttes rundt vertikalt eller horisontalt, plet for

Koulun kanssa käytiin Maaliskuun lopulla Kööpenhaminassa. Meikäläinen tietysti mukana uusia pelejä, lehtiä ja kirjoja kärkkymässä.

Menomatka Turusta Tukholmaan sujui suhteellisen mukavasti laivalla sattui olemaan yksi mukava peli, Universalin "Space panic". Moni on varmasti nähnyt versioita tästä pelistä. Lähdet alalaidasta, tikapuita on viidelle eri tasolle, avaruus hirviöt ajavat sinua takaa ja pääset niistä eroon tiputtamalla ne seuraavalle tasolle kaivamastasi kolosta, jolloin ne kuolevat. Viiking Sallyllä oli myös seuraavat pelit: Williamsin "Defender", Midwayn"Galaxian" jossa on 3-ulotteinen näyttö sekä englantilaisen Game World Ltd.n "Invaders Revenge", "Vanguard" ja "Battle Atlantis". Ensin mainitsemaani Space Paniciin upposi aikalailla markkoja sillä pelin hinta oli 2mk. Muita pelejä en viitsinyt edes kokeilla koska ne olivat saman hintaisia, siis kalliita ja minulle tuttuja jo entuudestaan.

Helsingborg-Helsingør autolautalla oli pari todella vanhaa, värillistä arcadehökötystä. En pelannut niitä koska vaikuttivat niin kömpelöiltä ja hitailta.

Sitten tultiin itse Kööpenhaminaan, täytyy myöntää että odotin tältä matkalta aika paljon, sellaisia valmispelejä joita ei suomesta saa. Linja-auto jätti meidät rautatieaseman eteen. Vesterbrogadelta tivolin korttelista löytyi ensimmäinen "nähtävyys" lehtikauppa jossa myytiin myös sarjakuva albumeita. Ainakin seuraavien lehtien irtonumeroita oli tarjolla, Interfaceace, Electronics&Computers, Personal Computing, Video& Computer Games ja Popular Computing Weekly. Ymmärrettävästä syystä olin innoissani kun lähdettiin tästä eteenpäin kohti kävely ja ostoskatuja, Strøgetiä.

Ensimmäinen löytöni oli Nyg Vimmelskin varrella sijaitseva Musiikki- ja kodinkonekauppa, jossa myytiin Vickejä, ilmeisesti tutustumistarjouksena n.1900mk.n hintaan. Kysyin pelejä, valikoima ja hinta olivat yhtäläiset kuin Suomessa. Tämän kaupan yläkerrassa oli ihmeellinen paikka Computerland, siellä oli myynnissä muutamia erilaisia koneita, Applea, Osbornea ja Olivettia. Tästä kaupasta otin huvikseni Vic-esitteen josta käy ilmi seuraavia asioita. Kotitietokoneet ovat olleet Tanskan markkinoilla vasta muutaman kuukauden, ilmeisesti ovat Vickin kanssa noin vuoden meistä jäljessä. Commodore Data A/S on luonut Tanskaan myyntiketjun johon kuuluu yli 70 Vic-myyjää.

Tämän liikkeen läheltä, muistaakseni Klosterstr.llta löytyi liike joka oli erikoistunut tietokoneisiin. Siellä oli pari Vickiäkin mutta pelejä luvattiin vasta pääsiäisen jälkeen.

Kuljin edelleen silmät apposen avoinna ja Købmagergaden sivukadulta, taisi olla Boderne, pilkisti kyltti "Computerman". Tämä liike oli katutason alapuolella, pieni ja täynnä Applea seka Osbornea, ja kirjallisuutta näille kahdelle.

Lähellä Strøgettiä, Norregade4 sijaitsee liike joka myy ainakin Vickiä ja Sharpin taskureita. Kuuleman mukaan täällä olisi ollut myös jotain kirjoja näille, liike oli valitettavasti kiinni Lauantaina kun löysin sen.

Sitten vielä yksi lehtikauppa. Cristianshavnissa, Dronningensgadella torin laidassa oli liike josta löytyi Your Computer, Sinclair Programs ja Popular Computing Weekly. Kannattaa käydä jos siellä päin liikkuu.

Koko matkan saalis jäi melko laihaksi 5kpl lehtiä, tosin ne olivat hyviä,englantilaisia(hinta 15-20mk/kpl). Elikkä mikromiehen kannattaa lähteä Tanskaa edemmäs kalaan jos lähtee.

RM

basicgames

```
1 POKE36879,14:PRINT"":FORT=0TO4:PRINTTAB(T)"----METEORRAIN----":NEXT
2 PRINT"   ELIMINOI METEORIT":PRINT"  SINULLA ON 4 ALUSTA"
3 PRINTTAB(6)"NAPPAIMET:":PRINTTAB(5)"C-VASEMMALLE":PRINTTAB(5)"B-FIRE"
4 PRINTTAB(5)"M-OIKEALLE":PRINTTAB(7)"PAINA F7"
5 IFPEEK(197)<>63THEN5
10 S=36876:K=3:P=7680:A=10:B=484:D=3:SC=0:C=0:POKES+2,15:POKES+3,8:PRINT""
15 FORT=1TO6STEP2:POKEP+15+T,113:NEXT:POKEP+A+B,113
16 FORT=22TO43:POKEP+T,81:NEXT
20 FORT=22*(K-1)TO22*(K-1)+21:POKEP+T,81:NEXT:PRINT"TASO"K-2
30 X=INT(RND(1)*22):Y=22*K
32 POKEP+X+Y,81
35 IFC=1ANDF=YANDE=XTHENC=0:GOTO330
40 L=PEEK(197)
50 IFL=35ANDC=0THENGOSUB500:E=A:F=462:POKEP+E+F,66:C=1:GOTO80
60 IFL=34ANDA>0THENPOKEP+A+B,32:A=A-1:POKEP+A+B,113:GOTO80
70 IFL=36ANDA<21THENPOKEP+A+B,32:A=A+1:POKEP+A+B,113
80 IFY=BANDX=ATHENGOSUB550:POKEP+A+B,113:GOTO30
90 IFC=1THENPOKEP+E+F,32:IFF>K*22THENF=F-22:POKEP+E+F,66:GOTO110
100 C=0
110 IFC=1ANDF=YANDE=XTHENC=0:GOTO330
120 POKEP+X+Y,32:IFY<BTHENY=Y+22:GOTO32
130 SC=SC-(INT(RND(1)*10)+1)*10:GOSUB300:GOTO30
300 PRINT""TAB(8)"      ":PRINT""TAB(8)SC:IFSC<=0THEN600
310 RETURN
330 FORT=15TO4STEP-.75:POKES+1,286-8*T:POKEST2,T:POKEP+E+F,42:POKEP+E+F,32:NEXT
335 POKES+1,0:POKES+2,15:SC=SC+100:GOSUB300:IFSC/1000=>K-2THENK=K+1:GOTO400
340 GOTO30
400 FORU=1TO4:FORT=254TO128STEP-7:POKES,T:PRINT"TASO"K-2:PRINT"TASO"K-2
410 NEXTT,U:POKES,0:GOTO20
500 FORT=253TO128STEP-4:POKES,T:NEXT:POKES,0:RETURN
550 FORT=15TO4STEP-1:POKES+1,128:FORU=0TO1:POKES,INT(RND(1)*31)+224:POKES+2,T:NE
XTU,T
555 POKES+1,0:POKES,0:POKES+2,15
560 D=D-1:FORT=1TO6STEP2:POKE38400+15+T,-(2*D>=T):NEXT:IFD=-1THEN600
570 RETURN
600 PRINT""TAB(6)"LOPPU TULI":PRINT""TAB(3)"SAIT"SC"PISTETTA"
602 IFSC<=0THENPRINTTAB(4)"(NAURETTAVAA)"
605 IFSC>HSTHENHS=SC
610 PRINTTAB(2)"PAIVAN PARAS="HS:PRINT""
620 IFPEEK(197)<>63THENPRINTTAB(7)"PAINA F7":PRINTTAB(7)"PAINA F7":GOTO620
630 GOTO10
640 REM METEORRAIN (C) ANTTI SALMINEN -83
```

METEORRAIN
VIC 20
©Antti Salminen-83

Esimerkillinen peli, toimitus ihailee...

HALPAA JA EDULLISTA

Sinclair myi ensimmäisenä henkilökohtaista tietokonetta alle sadalla punnalla, kyseessä oli ZX80 ja aikaa siitä on pian pari vuotta. Nyt vuonna 83 Cliven lippulaiva Spectrum on saanut monta vakavastiotettavaa kilpailijaa, jotka pärjäävät myös hinnassa. Näiden kilpailijoiden perusominaisuudet ovat suurin piirtein samat, kuten taulukosta näkyy. Kaikissa on pienet, liikkuvat, useinmiten kumiset näppäimet tarkkuusgrafiikka jne. Koska koneet eivät paljon eroa toisistaan on tärkeätä miten ne kasvavat. Onnistuuko muistinlaajennus 64kiloon vaiko vain 48aan, kuinkapaljon valmiita pelejä on markkinoilla ja mitä kieliä koneeseen saa. Vaikka ostopäätös aiheuttaisikin ankaraa päänraavintaa, voivat englantilaiset olla onnellisia, heillä on sentään valinnanvaraa.

Jos aletaan vertailla tarjolla olevan tilpehöörin määrää eri koneille, niin Spectrum ja ZX81 vievät tässä hintaluokassa ylivoimaisesti voiton. Muut koneet ovat vielä niin uusia etteivät Softwaretalot ole ehtineet tuottaa niile mitään.

Sitten kun ollaan valmiit maksamaan £400 päästään vasta käsiksi laitteisiin jotka kotimikroista parhaiten sopivat pelien tekoon. Mahdollisuuksia on BBC, Atarin koneet ja 64. Näistä varsinkin Atarilla on mahtavat "Software" valikoimat, jos adventuret lasketaan mukaan, yli200 erilaista peliä. Commodore 64:lle on toistaiseksi tarjottu vasta muutama valmispeli, tulevaisuus näyttää miten miten se pärjää Atarille ja BBC:lle. Mahdollisuuksia on,se nimittäin peittoaa em. koneet 60.: punnalla. Mielenkiintoista on myös nähdä miten tulossa oleva Commodoren MAX myy, alle sadan punnan sarjassa on kova kilpailu käynnissä.

	RAM	ROM	PROSES.	VÄRIT	OMAT MERKIT	ÄÄNI	NÄYTTÖ	HI-RES	KIELI	£	VALMISTAJA
SPECTRUM	16K	16K	Z-80A	16	21	10 OKT.	24×32	192·256	BASIC	124	SINCLAIR (ENGLANTI)
TEXTET 8000	8K	?	6502	8	16	BEEP.	16×32	64×128	M.SOFT BASIC	98	VIDEO TECNOLOGY
ORIC-1	16K	?	6502	16	96	6 OKT.	28×40	200×240	BASIC	99	? (HONG KONG)
CREATIVISION	17K	12K	6502	16	?	3+NOISE	24×28	192·256	BASIC	99	?
TI 99/2	4,2K	24K	9900	MV	?	EI	24×32	192·256	(TI) BASIC	75	TEXAS INSTRUMENTS
AQUARIUS	4K	?	Z-80A	16	?	3 KANAV.	?	192·320	BASIC+CP/M	120	MATTEL (U.S.A)
JUPITER ACE	3K	8K	?	?	64	?	24×32	?	FORTH	90	(ENGL.)
VIC-20	3,5K	16K	6502	16	128	3+NOISE	23×22	176×184	BASIC	130	COMMODORE (ENGL)

TAULUKON TIEDOT ON KERÄTTY ENGLANTILAISISTA LEHDISTÄ. SUURIN OSA KONEISTA ON OLLUT MARKKINOILLA VASTA MUUTAMAN KUUKAUDEN, JOTKUT VASTA TULOSSA MYYNTIIN, VALMISOHJELMIEN MÄÄRÄÄ JA LISÄLAITTEITA EI SIIS OLE SYYTÄ VERTAILLA. HINNAT ON KERÄTTY LEHTIMAINOKSISTA.

1024 BYTES

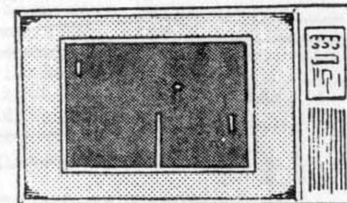
ZX81 käyttäjät mahduttavat yhteen kiloon ihmeellisiä asioita, tätä ei voi Vickin omistaja muutakuin ihmetellä. Vaikuttaa ihan siltä kuin Englannissa olisi käynnissä jonkinlainen kilpailu siitä kuka tekee monipuolisimman 1K ohjelman.

Britit ovat julkaisseet jopa kirjankin;"34 Amazing games for the 1K ZX81"."Sinclair Programs"-lehti julkaisee kerran kuussa liki10 1K peliä ZX:lle.

Kun näin lyhyttä ohjelmaa aletaan kirjoittaa jää pakostakin paljon hienouksia pois. Kaikesta huolimatta monet 1K pelit ovat ihan pelattavia. David Horne Sussexista on päässyt tällä alalla jo pitkälle, hän on nimittäin kirjoittanut shakkiohjelman joka menee yhteen kiloon. Ohjelma on ymmärrettävästi konekielinen, silti koko juttu pistää ihmettelemään.

Siitä vaan sitten kaikki yrittämään mitä 1024 byteen mahtuu. Millainen mahtaisi olla kilon adventure?

```
1REM TENNIS (C)REIMA MÄKINEN
2 POKE36879,93:POKE36878,9:J=37137:POKEJ+17,127:POKEJ+2,Ø
3 V=36876:P=7725:R=P+1:O=7742
4 A=9:B=9:X=9:Y=6:D=Ø:IFRND(1)>.5THENG=1:GOTO6
5 G=-1
6 PRINT"■"
7 FORC=ØTO2Ø:POKE77Ø2+C,16Ø:POKEP-1+22*C,16Ø:POKEP-3+22*C,
  16Ø:POKE8164+C,16Ø:NEXT
8 FORC=ØTO8:POKE7976+22*C,93:NEXT
9 POKER+22*A,32:PRINTTAB(6)"■"L,N
1Ø IFPEEK(197)=33ANDA>ØTHENA=A-1
2Ø IFPEEK(197)=32ANDA<19THENA=A+1
3Ø POKER+22*A,118:POKEO+22*B,32
4Ø IF(PEEK(J)AND4)=ØANDB>ØTHENB=B-1
5Ø IF(PEEK(J)AND8)=ØANDB<19THENB=B+1
6Ø POKEO+22*B,117:POKEC,32
7Ø X=X+G:Y=Y+D:IFY>19THENY=19
8Ø C=P+X+22*Y:POKEC,81
9Ø IFPEEK(C-22)=16ØTHEND=1:W=1
1ØØ IFPEEK(C-1)=16ØTHENG=1:N=N+1:W=1
11Ø IFPEEK(C+1)=16ØTHENG=-1:L=L+1:W=1
12Ø IFPEEK(C+22)=16ØANDX<11THEND=-1:N=N+1:W=1
13Ø IFPEEK(C+22)=16ØANDX>11THEND=-1:L=L+1:W=1
14Ø IFPEEK(C-1)=93ORPEEK(C+21)=93THEN D=2:L=L+1:W=1:G=1
15Ø IFPEEK(C+1)=93ORPEEK(C+23)=93THENG=-1:D=2:N=N+1:W=1
16Ø IFW=1THENPOKEV,18Ø:W=Ø:GOTO2ØØ
17Ø IFX<3THEN4ØØ
18Ø IFX>15THEN 3ØØ
19Ø IFW=1THENPOKEV,22Ø:W=Ø
2ØØ POKEV,Ø:GOTO9
3ØØ IFPEEK(C+1)=117THENG=-1:D=Ø:W=1
31Ø IFPEEK(C+23)=117THENG=-1:D=-1:W=1
32Ø IFPEEK(C-21)=117THENG=-1:D=1:W=1
33Ø GOTO19Ø
4ØØ IFPEEK(C-1)=118THENG=1:D=Ø:W=1
41Ø IFPEEK(C+21)=118THENG=1:D=-1:W=1
42Ø IFPEEK(C-23)=118THENG=1:D=1:W=1
43Ø GOTO19Ø
```



Tämä kahden pelattava tennis vie noin 1ØØØbyteä Vickin muistista.Idea on kopsattu 70-luvun lopun mustavalkoisista tv-peleistä.Olen yrittänyt tehdä ohjelmasta mahdollisimman lyhyen,silti se tuntuu turhan hitaalta. Jos joku onnistuu nopeuttamaan peliä,niin olisiko ystävällinen ja kertoisi minullekin,miten.

Vasemman puoleinen maila liikkuu Z:sta ylöspäin ja Spacesta alas,oikean puoleista hoitelee J-tikku.Pisteitä tulee aina kun pallo osuu vastustajan puolelle,tai kun hän lyö"verkkoon",yläreuna on puolueeton alue.

Lopuksi haluaisin vielä ilmoittaa että tätä versiota ei kauaa jaksa pelata,peli kaipaa vielä virittelyä,tehköön kukin mieleisiään muutoksia.

NO NIIN, PIKKU PÖLYNKERÄÄJÄ"! NYT, KUN ISUKKI ON POISSA, NIIN TEHDÄÄNPÄS SINULLE PIKKU PUSSONEN..
KIVA KIVA KIVA KIVA KIVA

TÄLLÄ SIVULLA NEUVOTAAN "TEE-SE-ITSE" TOMUSUOJAN TEKO PARHAALLE YSTÄVÄLLESI.

NYT "THOMAS"-TOMUSUOJA SINULLEKIN!

DESIGN BY RIITA

VAIHE 1.

VAIHE 2.

VAIHE 3.

COMMODORE 64

Commodoren uutukainen on tervetullut lisä.Se nimittäin tarjoaa mahtavat grafiikka-ominaisuudet sekä ääni-ominaisuudet.
64:sta on selvästi aikomus tehdä "iso kone".tarjotaanhan siihen Z80-modulia,ja sen myötä CP/M-käyttöjärjestelmän ohjelmia.Lisäksi tarjotaan PET-emulaattoria,RS 323C:tä,valokyniä ,modemia ja peliohjaimia.
Ohjelmiston puolella on tulossa,kuten arvata saattaa,sanojen käsittelyä,tilastointia,budjetointia ja yms.
Suunitteilla on myös APPLE-ja ATARI-emulaattori.
Lisälaitteita massamuistiksi tarjotaan levy-ja kasettiasemaa.
Prinntteri on vaihutunut sitten VIC-20.Nyt printterinä on Seikoshan printteri,.jossa on mm.säädettävä paperinleveys.
Ulkoisesti 64 ei eroa paljoakaan VIC-20:stä,sillä vain tekstit ja "ylimääräiset liittimet" erottavat 64 VIC-20:stä.Sisäisiä muutoksia ovat uusi prosessori ja sisäinen videomodulaattori.
Näyttöpuolella on tapahtunut myös muutoksia:25x40 tai 24x60,takaavat edellytykset vakavammalle käytölle.Myös graafisella puolella on tapahtunut muutoksia:320x200-tai 200x160 hienografiikka,ensimmäinen kaksivärisenä ja toinen nelivärisenä.Lisäksi koneessa on myös Sprite-grafiikka:8 kpl määriteltäviä hahmoja,tehdään 21x24 matriiseille. ja matriisin kokoa voi vaihdella.Lisäksi kunkin hahmon voi värjätä neljällä eri värillä.Sitten Sprite-grafiikan varsinainen ominaisuus: hahmot sijoitetaan kukin omalle tasolleen,jossa sitä voi liikutella. Tasot mahdollistavat 3-ulotteisuusvaikutelman,siten että ylimällä tasolla oleva hahmo ylittää (peittää) aina alemmalla tasolla olevan hahmon näiden kohdatessa.Sitä paitsi hahmot ylittäessään/alittaessaan toisensa eivät "tuhoa" toisiaan,vaan hahmot pysyvät ehjinä aina.Lisäksi liikkuessaan hahmot eivät jätä jälkeensä "jätteitä",säästäen ohjelmoijan turhalta paikkailulta ja poispyyhinnältä.Kaiken muun lisäksi kone tietää onko jotkut hahmot törmänneet toisiinsa;hyödyllinen apu peleissä.
Äänipuoli on kokenut vähintään yhtä paljon muutoksia.Oktaaveja on lisätty 3x3:sta 3x9:ään.Lisäksi mukaan on ujutettu melko paljon syntetisaattorin ominaisuuksia:ADSR-generaattori,ohjelmoitava suodin,säädettävä kaistanleveys,keskusfrekvenssi sekä pää-äänenvoimakkuus.
Grafiikka puolella kannattaa mainita vielä Soft-scroll sekä pysty-että vaakasuoraan.Valitettavasti mm.vilkutus on jätetty pois.
64:n käskykanta on sama kuin VIC-20:n,mutta käskykantaa voidaan lisätä yli 100 käskyllä BASIC-modulin avulla.
Hintaa 64 on halvimillaan 3300mk ja kalleimillaan 3995mk.

<u>CBM 64 pähkinänkuoressa</u>:

<u>Prosessori</u>:MOS 6510 <u>Laskenta-alue</u>:E-39 - E38,<u>tarkkuus</u>:9+2 num.
<u>RAM</u>:64K,josta 39K Basic-ohjelmalle tai 52K konekieliohjelmalle
<u>ROM</u>:20K,laajennettavissa 28K:oon
<u>Näppäimistö:</u> identtinen VIC-20:n kanssa
<u>Näyttö</u>:TV tai video-monitori:25x40/24x60,isot-ja pienet kirjaimet
<u>Värit:</u> 16 kpl näytössä samanaikaisesti,värit valittavissa 255 väristä.
<u>Grafiikka</u>:62 grafiikkamerkkiä,myös käänteisinä.Sprite-grafiikka,hieno grafiikka joko 320x200 tai 200x160,x-ja y-soft scroll
<u>Ääni</u>:3x9 oktaavia,ADSR-gen.,ohjelmoitava suodin,kaistanleveys,keskusfrekvenssi,äänenvoimakkuus,4 aaltomuotoa (kantti,kolmio,sakara ja sekoitus (kohina))
<u>Liitännät:</u> kasetti-tai levyasema,RS232C,valokynät,peliohjaimet,Z80-moduli,tai joku muu ROM-moduli,ääni/video,TV,kirjoitin, verkkolaite
<u>Mitat lxsxk</u>:400x210x70mm <u>Paino</u>:1,82 kg

Maahantuoja:Oy PET-Commodore Inc.Ab,puh.961/113 611
Bebek electronics,puh.918/40 666 tai 918/514 066

Ari Kilpeläinen